

**PENINGKATAN KELINCAHAN MELALUI AKTIVITAS BERMAIN
HALANG RINTANG ANAK KELOMPOK B 2
TK NEGERI PEMBINA PANJATAN
KULON PROGO**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Ayuning Budiani
NIM 11111247039

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JANUARI 2014**

PERSetujuan

Skripsi dengan judul “PENINGKATAN KELINCAHAN MELALUI AKTIVITAS BERMAIN HALANG RINTANG ANAK KELOMPOK B2 TK NEGERI PEMBINA PANJATAN KULON PROGO” yang disusun oleh Ayuning Budiani, NIM. 1111247039 ini telah disetujui pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I,



Nelva Rolina, M. Si.

NIP 19800718 200501 2 001

Yogyakarta, 10 Desember 2013

Pembimbing II,



Joko Pamungkas, M. Pd.

NIP 19770821 200501 1 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau yang diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara penulisan karya ilmiah yang lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam lembar pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 27 Januari 2014

Yang Menyatakan

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ayuning Budiani', enclosed within a light gray rectangular box.

Ayuning Budiani
NIM 11111247039

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "PENINGKATAN KELINCAHAN MELALUI AKTIVITAS BERMAIN HALANG RINTANG ANAK KELOMPOK B2 TK NEGERI PEMBINA PANJATAN, KULON PROGO" yang disusun oleh Ayuning Budiani, NIM 11111247039 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 30 Desember 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Nelva Rolina, M. Si.	Ketua Penguji		22/01 2014
Eka Sapti C., M. M, M. Pd.	Sekretaris Penguji		13/01 2014
Sudarmanto, M. Kes	Penguji Utama		8/01 2014
Joko Pamungkas, M. Pd.	Penguji Pendamping		23/01 2014

Yogyakarta, 04 FEB 2014
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan

Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

1. *A champion is someone who does not settle for that day's practice, that day's competition, that day's performance. They are always striving to be better. They don't live in the past.* (Briana Scurry)
2. Bermain merupakan wahana anak untuk membangun kemampuannya.
(Penulis)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Orang tuaku tercinta, Ibu RR. Puspita Wiratni, S.Pd.AUD. dan Bapak Budiarto yang selalu mendoakan, mendukung, dan memotivasi selama menyelesaikan skripsi ini.
2. Nusa dan Bangsa.
3. Almamaterku.

**PENINGKATKAN KELINCAHAN MELALUI AKTIVITAS
BERMAIN HALANG RINTANG ANAK KELOMPOK B2
TK NEGERI PEMBINA PANJATAN
KULON PROGO**

Oleh
Ayuning Budiani
NIM 11111247039

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kelincahan pada anak kelompok B2 di TK Negeri Pembina Panjatan melalui aktivitas bermain halang rintang.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif yang dilakukan dalam dua siklus dengan tiga kali pertemuan, dan pada setiap pertemuan menunjukkan tahapan perkembangan proses pembelajaran kelincahan melalui aktivitas bermain halang rintang. Subyek penelitian adalah anak didik kelompok B2 yang berjumlah 27 anak, terdiri dari 19 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini apabila mencapai 76%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I dengan desain aktivitas terdiri dari permainan halang rintang dengan modifikasi *zigzag run*, *shuttle run*, dan *boomerang run*, kelincahan anak meningkat menjadi 29,3%. Pada Siklus II desain aktivitas terdiri dari permainan halang rintang dengan modifikasi *zigzag run*, *shuttle run*, dan *boomerang run* dilakukan secara kompetisi dan pemberian *reward*. Penelitian ini dihentikan pada Siklus II karena sudah memenuhi kriteria indikator keberhasilan yaitu 96,2%. Langkah-langkah bermain halang rintang yang dapat meningkatkan kelincahan anak Kelompok B 2 terdiri dari aktivitas bermain halang rintang dengan modifikasi *zigzag run*, *shuttle run*, dan *boomerang run*. Langkah bermain halang rintang dengan modifikasi *zigzag run* yaitu anak berlari secara *zigzag* melewati rintangan. Selanjutnya, bermain halang rintang dengan modifikasi *shuttle run* dapat dilakukan dengan langkah-langkah (1) anak berlari bolak-balik dengan melewati rintangan, (2) anak berlari bolak-balik secara *zigzag* dengan melewati rintangan. Bermain halang rintang dengan modifikasi *boomerang run* dilakukan dengan berlari dari satu titik ke titik yang lain secara melingkar.

Kata kunci: *kelincahan, aktivitas bermain halang rintang, kelompok B2*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, hidayah serta inayah-Nya, sehingga penulis akhirnya mampu menyelesaikan penyusunan skripsi. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Penyelesaian skripsi ini tidak dapat dipisahkan dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih dan apresiasi yang tinggi kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi izin belajar di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dekan FIP Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi izin penelitian.
3. Koordinator Program Studi PG PAUD yang telah memberi bimbingan selama belajar di FIP PG PAUD.
4. Ibu Nelva Rolina, M. Si. dan Bapak Joko Pamungkas, M. Pd., selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan sabar meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan pengarahan selama penyusunan skripsi.
5. Ibu Sri Lestari, S. Pd. AUD, selaku Kepala TK Negeri Pembina Panjatan yang telah memberikan izin dalam penelitian ini.
6. Ibu Pujiningsih, S. Pd. AUD, selaku guru kelompok B2 yang membantu dalam persiapan maupun pelaksanaan penelitian.

7. Rekan guru di TK Negeri Pembina Panjatan yang banyak memberikan dukungan dan kerjasama dalam penelitian.
8. Anak Kelompok B2 TK Negeri Pembina Panjatan.
9. Serta pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Yogyakarta, 27 Januari 2014

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ayuning Budiani', enclosed within a light gray rectangular border.

Ayuning Budiani

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Kelincahan Anak 5-6 Tahun	8
1. Pengertian Kelincahan	8
2. Jenis-jenis Kelincahan.....	10
3. Manfaat Kelincahan	11
4. Substansi Kelincahan	13
5. Cara Melatih Kelincahan	15

B. Permainan Halang Rintang	16
1. Pengertian Bermain Halang Rintang.....	16
2. Jenis-jenis Bermain Halang Rintang.....	18
3. Manfaat Bermain Halang Rintang	20
4. Langkah-langkah Bermain Halang Rintang.....	21
5. Kelebihan Permainan Halang Rintang	23
C. Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun	24
D. Penelitian Yang Relevan	26
E. Kerangka Berfikir	27
F. Hipotesis.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Waktu dan Tempat Penelitian	30
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	31
D. Rancangan Penelitian	33
E. Teknik Pengumpulan Data	37
F. Instrumen	38
G. Teknik Analisis Data.....	42
H. Indikator Keberhasilan Tindakan.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Hasil Penelitian	45
1. Deskripsi Data Penelitian.....	45
2. Deskripsi Hasil Penelitian.....	49
a. Siklus I	49
1) Perencanaan.....	49
2) Pelaksanaan	50
3) Observasi.....	56
4) Refleksi	59
b. Hipotesis II.....	60

c. Siklus II	61
1) Perencanaan	61
2) Pelaksanaan	62
3) Observasi	68
4) Refleksi	72
B. Pembahasan Hasil Penelitian	72
C. Keterbatasan Penelitian	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	83

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1	Kisi-kisi Instrumen Kelincahan Anak39
Tabel 2	Rubrik Penilaian Kelincahan Anak40
Tabel 3	Rubrik Penilaian Aktivitas Bermain Halang Rintang Modifikasi <i>Zigzag Run</i>41
Tabel 4	Rubrik Penilaian Aktivitas Bermain Halang Rintang Modifikasi <i>Shuttle Run</i>41
Tabel 5	Rubrik Penilaian Aktivitas Bermain Halang Rintang Modifikasi <i>Boomerang Run</i>42
Tabel 6	Rekapitulasi Hasil Pra Tindakan Aktivitas Bermain Halang Rintang47
Tabel 7	Rekapitulasi Hasil Pra Tindakan Kelincahan Anak47
Tabel 8	Rentang Skor Kelincahan Anak Pra Tindakan48
Tabel 9	Rekapitulasi Perbandingan Hasil Pra Tindakan dan Siklus I dalam Aktivitas Bermain Halang Rintang.....57
Tabel 10	Rekapitulasi Perbandingan Hasil Pra Tindakan dan Siklus I Kelincahan.....58
Tabel 11	Rentang Skor Kelincahan Anak Siklus I58
Tabel 12	Rekapitulasi Perbandingan Hasil Pra Tindakan, Siklus I, Siklus II dalam Aktivitas Bermain Halang Rintang69
Tabel 13	Rekapitulasi Perbandingan Hasil Pra Tindakan, Siklus I, Siklus II dalam Kelincahan69
Tabel 14	Rentang Skor Kelincahan Anak Siklus II.....70

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Desain penelitian model Kemmis & Mc Taggart.....	29
Gambar 2. Grafik Pra Tindakan Kelincahan Anak	48
Gambar 3. Grafik Perbandingan Pra Tindakan dan Siklus I Kelincahan Anak	59
Gambar 4. Grafik Perbandingan Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II pada Kelincahan Anak	70

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Surat Permohonan Validator Instrumen dan Pernyataan Validator Instrumen.....	85
Lampiran 2. Lembar Observasi Aktivitas Bermain Halang Rintang Dan Kelincahan Anak.....	88
Lampiran 3. Surat Ijin Penelitian dan Surat Keterangan selesai Penelitian.....	94
Lampiran 4. Hasil Observasi Pra Tindakan	97
Lampiran 5. RKH dan Hasil Observasi Siklus I	106
Lampiran 6. RKH dan Hasil Observasi Siklus II.....	127
Lampiran 7. Foto Kegiatan	148

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sistem pendidikan di Indonesia menciptakan anak bangsa yang memiliki sensitifitas terhadap lingkungan hidup dan krisis sumber-sumber kehidupan, serta mendorong terjadinya sebuah kebersamaan dalam keadilan hak. Sistem pendidikan harus lebih diutamakan agar terjadi keseimbangan terhadap ketersediaan sumberdaya alam serta kepentingan ekonomi dengan tidak meninggalkan sistem sosial dan budaya yang dimiliki oleh bangsa Indonesia. UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan bahwa sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan. Hal tersebut dimaksudkan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan.

Taman kanak-kanak adalah salah satu bentuk dari program pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan anak usia dini bagi anak berusia 4 tahun sampai memasuki pendidikan dasar. Hal ini sejalan dengan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional, pasal 28 ayat 3, yang menyatakan bahwa Taman Kanak-kanak (TK) merupakan taman pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal, yang bertujuan untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi, baik psikis maupun fisik.

Pendidik di Taman kanak-kanak berusaha membantu meletakkan dasar dan mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak yaitu kognitif, sosial emosional, bahasa, fisik motorik, nilai-nilai agama dan moral yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Seperti yang dikemukakan Husein (Sumantri, 2005:3) anak usia dini berada pada masa lima tahun pertama yang disebut *The Golden Years* yang merupakan masa emas perkembangan anak. Anak-anak pada masa ini memiliki potensi yang sangat besar untuk mengembangkan serta mengoptimalkan segala aspek-aspek perkembangannya. Dari berbagai aspek-aspek perkembangan yang ada salah satunya adalah aspek motorik.

Menurut Hurlock (Endang Rini, 2007:14) perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerak jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi. Aspek perkembangan motorik yang penting untuk dikembangkan adalah motorik kasar. Motorik kasar memacu kemampuan anak saat beraktivitas dengan otot-otot besarnya, seperti lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif (Endang Rini, 2007:68). Seperti yang telah diuraikan bahwa motorik kasar merupakan aktivitas yang melibatkan gerakan otot-otot besar.

Menurut Bouchard dkk (Wira Indra Satya, 2008:17) komponen motorik yang berpengaruh terhadap tujuan mencapai kebugaran jasmani dibagi dalam 4 faktor utama terdiri dari kelincahan, keseimbangan, koordinasi dan kecepatan gerak. Kemampuan-kemampuan ini dapat dikembangkan melalui kegiatan-

kegiatan seperti bermain, sepak bola, tangkap bola, lari estafet, lari halang rintang dan berbagai macam kegiatan lainnya. Dari berbagai kemampuan diatas salah satu kemampuan yang penting adalah kelincahan.

Kelincahan merupakan suatu kemampuan untuk merubah arah dengan cepat dan efektif sambil bergerak atau berlari hampir dengan kecepatan penuh (James A. Baley, 1986:61). Sejalan dengan pemikiran tersebut Sukadiyanto (2010:85) menyatakan bahwa kelincahan merupakan perpaduan dari unsur kecepatan, fleksibilitas, dan koordinasi. Pada anak usia dini kemampuan kelincahan ini perlu dikembangkan secara optimal, dikarenakan kemampuan ini akan mempengaruhi perkembangan kemampuan-kemampuan lain pada tahap selanjutnya.

Dari hasil pengamatan awal yang dilakukan peneliti diperoleh bahwa aspek kelincahan anak kelompok B 2 di TK Negeri Pembina Panjatan Kulon Progo masih belum optimal. Dari 27 anak ada 21 anak yang masih terlihat mengalami kesulitan apabila melakukan gerakan-gerakan mengubah arah gerak tubuh dalam waktu yang relatif singkat.

Kegiatan pembelajaran yang telah tertera dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang sudah menjadi kesepakatan bersama oleh para pendidik khususnya untuk mengembangkan kelincahan kurang diminati oleh anak. Selama ini aktivitas motorik kasar anak khususnya kelincahan anak kelompok B2 lebih banyak dilakukan secara terintegrasi dengan kemampuan dasar lainnya. Anak cenderung bosan dengan kegiatan pembelajaran yang disusun untuk mengembangkan kelincahan karena kegiatan pembelajaran tersebut belum

bervariasi. Bentuk kegiatan pembelajaran tersebut adalah berlari pada jarak 30 meter tanpa ada variasi permainan didalamnya.

Disisi lain kegiatan bermain di Taman Kanak-kanak masih belum optimal dalam penggunaannya dan hanya sebagai kegiatan tambahan, sehingga belum ada program kegiatan yang terstruktur. Selain itu, guru dalam memberikan contoh dalam kegiatan pembelajaran belum sepenuhnya optimal, sehingga anak-anak dalam melakukan kegiatan tersebut mengalami kesulitan. Oleh karena itu untuk mengembangkan kelincahan perlu adanya suatu kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi anak dengan keterlibatan guru secara optimal.

Salah satu bentuk kegiatan untuk mengembangkan kelincahan adalah dengan aktivitas bermain halang rintang. Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk permainan. Menurut Mochamad Djumidar (2004:38) halang rintang merupakan kegiatan jasmani yang berbentuk gerak lari atau berlari melalui rintangan. Aktivitas bermain halang rintang akan mendorong kebutuhan anak secara aktif berinteraksi dan terlibat dengan lingkungan fisiknya. Aktivitas bermain halang rintang juga dapat meningkatkan daya tahan, kekuatan, kecepatan, kelincahan, dan kelentukan (Mochamad Djumidar, 2004:38). Melalui aktivitas bermain halang rintang anak berkesempatan untuk memperkaya gerakan-gerakannya seperti berbagai gerakan dengan tangan, kaki, kepala, atau bagian tubuh lain yang melibatkan otot besar maupun otot kecil anak sehingga memungkinkan anak secara penuh mengembangkan kemampuan fisik motoriknya khususnya dalam hal ini kelincahan anak.

Kelincahan dalam aktivitas bermain halang rintang terlihat ketika anak mampu merubah arah gerak tubuhnya saat melewati setiap rintangan yang disediakan dalam waktu sesingkat-singkatnya dan tanpa jatuh. Aktivitas bermain halang rintang yang dilakukan tiga kali dalam satu minggu akan membantu anak dalam meningkatkan kelincahan, karena jarak waktu latihan tidak terlalu jauh.

Bentuk aktivitas bermain halang rintang yang bervariasi akan membuat anak merasa tertarik dan senang serta anak mampu menguasai keterampilan khususnya kelincahan anak secara optimal dan bermakna bagi anak. Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yaitu senang bermain maka apabila kegiatan tertentu yang dilakukan sambil bermain akan menjadikan anak belajar sesuai taraf perkembangannya, karena pada usia ini anak masih suka bermain (Montolalu dkk, 2006). Oleh karena itu metode ini tepat untuk digunakan, karena metode bermain akan memberikan kesempatan pada siswa untuk menerima dan merespon stimulus yang diberikan guru sesuai dengan tahap perkembangannya.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan di TK Negeri Pembina Panjatan, Kulon Progo dapat disebutkan kemampuan kelincahan anak kelompok B 2 belum maksimal. Maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Peningkatan Kelincahan Melalui Aktivitas Bermain Halang Rintang Anak Kelompok B 2 TK Negeri Pembina Panjatan, Kulon Progo”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Kelincahan anak kelompok B 2 yang belum berkembang dengan baik.
2. Penggunaan kegiatan untuk mengembangkan kemampuan kelincahan anak yang belum bervariasi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, penelitian ini diutamakan terhadap “Peningkatan Kelincahan Melalui Aktivitas Bermain Halang Rintang Anak kelompok B 2 TK Negeri Pembina Panjatan, Kulon Progo”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan “Bagaimana peningkatan kelincahan melalui aktivitas bermain halang rintang anak kelompok B 2 TK Negeri Pembina Panjatan Kulon Progo”

E. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kelincahan melalui aktivitas bermain halang rintang pada anak kelompok B 2 TK Negeri Pembina Panjatan Kulon Progo.

F. Manfaat

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat yaitu manfaat bagi siswa, guru, peneliti dan sekolah. Adapun manfaat penelitian ini adalah :

a. Siswa

Dapat meningkatkan kelincahan dengan kegiatan yang menarik dan menyenangkan.

b. Guru

Dapat memberikan pembaharuan dalam menggunakan strategi pembelajaran.

c. Peneliti

Dapat memberikan pengalaman praktis dalam bidang penelitian ilmiah dan dapat mengetahui bahwa pelaksanaan aktivitas bermain halang rintang dapat meningkatkan kelincahan pada anak usia dini.

d. Sekolah

Dapat menyiapkan sarana dan prasarana sekolah untuk meningkatkan kelincahan anak.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kelincahan Anak Usia 5-6 Tahun

1. Pengertian Kelincahan

Anak usia 5-6 tahun merupakan masa peka yang penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan. Pengalaman yang diperoleh anak dari lingkungan termasuk stimulasi yang diberikan oleh orang dewasa, akan mempengaruhi kehidupan dimasa yang akan datang. Oleh karena itu diperlukan upaya yang dapat memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat (Tim Penyusun Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak, 2010 :1).

Menurut Bouchard dkk (Wira Indra Satya, 2008:17) komponen motorik yang berpengaruh terhadap tujuan mencapai kebugaran jasmani dibagi dalam 4 faktor utama terdiri dari kelincahan, keseimbangan, koordinasi dan kecepatan. Salah satu komponen motorik yang penting untuk dikembangkan adalah kelincahan, karena setiap kegiatan baik yang bersifat permainan, perlombaan selalu memerlukan unsur kelincahan didalamnya.

Kelincahan merupakan salah satu unsur yang sangat diperlukan pada semua aktivitas jasmani. Menurut Mochamad Sajoto (1995: 55) kelincahan adalah kemampuan merubah arah dengan cepat dan tepat, selagi tubuh bergerak dari satu tempat ke tempat lain, yaitu suatu kemampuan untuk merubah posisi badan secara tepat dan cepat. Sejalan dengan pemikiran tersebut Remmy Muchtar (1992:91)

menambahkan bahwa kelincahan merupakan suatu kemampuan untuk merubah posisi tubuh dan arah dengan cepat dalam keadaan bergerak,tanpa kehilangan keseimbangan. Menurut James A. Baley (1986:61) kelincahan merupakan suatu kemampuan untuk merubah arah dengan cepat dan efektif sambil bergerak atau berlari hampir dengan kecepatan penuh. Sejalan dengan pemikiran tersebut Mikdar (2006:48) mengemukakan bahwa kelincahan adalah kemampuan mengubah arah atau posisi tubuh dengan cepat yang dilakukan secara bersama-sama dengan gerakan lainnya.

Menurut Harsono (Wira Indra Satya, 2008:17) kelincahan adalah kemampuan untuk mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak, tanpa kehilangan keseimbangan dan kesadaran akan posisi tubuhnya. Kelincahan (*agility*) menurut Ngurah Nala (Wira Indra Satya, 2006:17) adalah merupakan kemampuan untuk mengubah posisi tubuh atau arah gerakan tubuh dengan cepat ketika sedang bergerak cepat tanpa kehilangan keseimbangan atau kesadaran terhadap posisi tubuh. Menurut Richard (2013:47) kelincahan adalah kemampuan badan untuk mengubah arah secara cepat dan tepat. Kelincahan merupakan salah satu faktor penting yang amat mempengaruhi gerakan (segala sikap dan tindakan) mereka dalam pembelajaran motorik di sekolah (Richard, 2013:47).

Menurut Ismaryati (2006:41) kelincahan merupakan salah satu komponen jasmani yang sangat diperlukan pada semua aktivitas yang membutuhkan kecepatan perubahan posisi tubuh dan bagian-bagiannya. Menurut Kirkendall, Gruber, dan Johnson (Ismaryati, 2006:41) menjelaskan bahwa

kelincahan adalah kemampuan untuk merubah arah dan posisi tubuh atau bagian-bagiannya secara cepat dan tepat. Selain dikerjakan dengan cepat dan tepat, perubahan-perubahan ini harus dikerjakan dengan tanpa kehilangan keseimbangan (Ismaryati, 2006:41). Kelincahan ini meliputi koordinasi cepat dan tepat dari otot-otot besar pada badan dalam suatu kegiatan pembelajaran (Richard, 2013:48).

Berdasarkan pada beberapa penjelasan di atas, maka dapat diketahui bahwa kelincahan merupakan kemampuan untuk mengubah arah dari posisi tubuh secara cepat dan tepat maupun ketika melewati lawan tanpa harus kehilangan keseimbangan dan kesadaran akan posisi tubuhnya.

2. Jenis-jenis Kelincahan

Berdasarkan uraian di atas bahwa kelincahan merupakan kemampuan untuk mengubah arah dari posisi tubuh maupun melewati lawan tanpa harus kehilangan keseimbangan dan kesadaran akan posisi tubuhnya. Bentuk kelincahan dalam motorik kasar adalah melalui aktivitas berjalan, berlari, meloncat. Secara garis besar kelincahan dibedakan menjadi beberapa jenis. Menurut Moh. Gilang (2006:59) kelincahan dibedakan menjadi: a) kelincahan umum, dan b) kelincahan khusus. Kelincahan umum adalah kelincahan seseorang untuk menghadapi olahraga pada umumnya dan menghadapi situasi hidup dengan lingkungan (Moh. Gilang, 2006:59). Menurut Moh. Gilang (2006:59) kelincahan khusus adalah kelincahan seseorang untuk melakukan cabang olahraga khusus yang dalam cabang olahraga lain tidak diperlukan (akrobat, loncat indah, bola voli, dan *softball*). Salah satu bentuk kelincahan khusus adalah pada bola voli hal ini terlihat ketika pemain mampu melakukan passing atas ataupun bawah, atau

melakukan smash. Sedangkan dalam permainan sepak bola terlihat ketika pemain mampu melakukan mengubah arah dari posisi tubuh pada saat membawa bola maupun saat melewati lawan.

Sejalan dengan pemikiran tersebut, Ismaryati (2006:41) membedakan kelincahan menjadi kelincahan umum yang biasanya nampak pada berbagai aktivitas olahraga dan kelincahan khusus yang berkaitan dengan teknik gerakan olahraga tertentu. Jika dilihat dari sudut pandang anatomis kelincahan umum melibatkan gerakan seluruh segmen bagian tubuh (Ismaryati, 2006:41). Kelincahan khusus hanya melibatkan sebagian tubuh tertentu (Ismaryati, 2006:41).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat diketahui bahwa kelincahan gerak dibagi menjadi kelincahan umum dan kelincahan khusus. Kelincahan umum terlihat pada berbagai jenis aktivitas jasmani dan melibatkan seluruh segmen tubuh. Jenis aktivitas jasmani yang tergolong dalam kelincahan umum adalah sepak bola, lari. Kelincahan khusus hanya terlihat pada beberapa aktivitas jasmani tertentu dan hanya melibatkan beberapa segmen tubuh tertentu. Jenis aktivitas jasmani yang tergolong dalam kelincahan khusus adalah olahraga bola voli, *softbal*, akrobat, dan loncat indah. Kedua jenis kelincahan ini sangatlah penting bagi perkembangan aktivitas jasmani anak.

3. Manfaat Kelincahan

Kemampuan kelincahan sangatlah penting bagi perkembangan aktivitas jasmani. Kelincahan merupakan prasyarat untuk mempelajari dan memperbaiki keterampilan gerak dan teknik olahraga, terutama gerakan-gerakan yang

membutuhkan koordinasi gerak (Ismaryati, 2006:41). Kelincahan juga sangat penting untuk jenis olahraga yang membutuhkan kemampuan adaptasi tinggi terhadap perubahan-perubahan situasi dalam pertandingan (Ismaryati, 2006:41).

Menurut Suharno (1993:33), kelincahan adalah untuk mengkoordinasikan gerakan-gerakan berganda atau stimulan, mempermudah penguasaan teknik-teknik tinggi, gerakan-gerakan efisien, efektif dan ekonomis serta mempermudah orientasi terhadap lawan dan lingkungannya. Sejalan dengan hal tersebut Richard (2013: 47) kelincahan dapat menjadi standar ukuran kualitas tes kemampuan para siswa dalam bergerak cepat dari satu posisi ke posisi yang lain atau dari satu gerakan ke gerakan yang lain. Selanjutnya Richard (2013:47) menambahkan bahwa keberhasilan para siswa dalam menjalankan pembelajaran motorik juga sangat bergantung pada unsur kelincahan.

Menurut Wira Indra Satya (2006:8) menjelaskan bahwa kelincahan merupakan salah satu komponen dalam mencapai kebugaran jasmani. Seorang anak yang ada dalam keadaan bugar maka dia mempunyai kondisi fisik yang memungkinkan seseorang mampu menghadapi tantangan hidup dari lingkungannya secara total, berprestasi, dan memiliki fisik yang sehat. Bagi anak, kelincahan merupakan salah satu unsur kebugaran jasmani yang harus dimiliki dan mendapat stimulus secara optimal. Kelincahan bagi anak adalah sesuatu yang khas sesuai dengan kodratnya. (Mikdar, 2008:48). Tanpa kelincahan anak dikatakan tidak dalam keadaan normal atau mungkin sedang sakit (Mikdar, 2008:48). Sejalan dengan pemikiran tersebut Ismaryati (2006:41) menambahkan bahwa kelincahan memainkan peranan khusus terhadap mobilitas fisik.

Semua manfaat yang terlihat ini sangatlah penting apabila anak berada dalam suatu arena perlombaan, karena kemampuan kelincahan yang membantu anak dalam mengkoordinasikan dan melakukan gerakan dengan teknik-teknik tinggi, melakukan gerakan yang efisien, efektif, ekonomis, mampu dengan mudah orientasi terhadap lawan dan lingkungan sangatlah diperlukan dalam sebuah perlombaan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat ketahui bahwa kelincahan yang distimulus secara optimal akan memberikan kemudahan bagi anak-anak untuk melakukan berbagai aktivitas motorik terutama aktivitas motorik kasar. Kelincahan juga memiliki manfaat bagi anak antara lain anak akan mudah mengkoordinasikan dan melakukan gerakan dengan teknik-teknik tinggi, melakukan gerakan yang efisien, efektif, ekonomis, mampu dengan mudah orientasi terhadap lawan dan lingkungan.

4. Substansi Kelincahan

Sesuai dengan uraian diatas bahwa kelincahan merupakan kemampuan untuk mengubah arah dari posisi tubuh dengan cepat dan tepat maupun ketika melewati lawan tanpa harus kehilangan keseimbangan dan kesadaran akan posisi tubuhnya. Kelincahan anak sangatlah penting untuk perkembangan kemampuan motorik kasar lainnya. Kelincahan memiliki komponen-komponen yang mendukung kelincahan itu sendiri.

Menurut Bomp (Sukadiyanto, 2010:82) bahwa komponen dasar dari biomotor olahragawan meliputi kekuatan, kecepatan, koordinasi, dan fleksibilitas. Menurut Sukadiyanto (2010:82) biomotor adalah kemampuan gerak manusia yang

dipengaruhi oleh kondisi sistem-sistem organ dalam. Dalam pembelajaran motorik segala aktivitas melibatkan otot dan sendi. Bambang Sujiono (2007:13) menyatakan bahwa gerakan yang timbul dan terjadi pada motorik kasar merupakan gerakan yang terjadi dan melibatkan otot-otot besar dari bagian tubuh, dan memerlukan tenaga yang cukup besar. Selanjutnya Sukadiyanto (2010:85) menjelaskan bahwa kelincuhan merupakan perpaduan dari unsur kecepatan, fleksibilitas, dan koordinasi.

Menurut Bompas (1999:368) kecepatan ditunjukkan dari perbandingan antara jarak dan waktu. Sejalan dengan pemikiran tersebut Wira Indra Satya (2006:15) kecepatan merupakan kemampuan anggota-anggota tubuh untuk melakukan gerakan-gerakan sejenis secara berturut-turut dan berkesinambungan dalam waktu sesingkat-singkatnya. Selanjutnya Sukadiyanto (2010:207) fleksibilitas mengandung pengertian yaitu luas gerak satu persendian atau beberapa persendian. Sejalan dengan pemikiran tersebut Richard (2013:50) menjelaskan bahwa fleksibilitas adalah rangkaian gerakan dalam sebuah sendi. Unsur fleksibilitas sangatlah penting dalam pembelajaran motorik karena fleksibilitas merupakan faktor kemampuan gerakan badan yang dilakukan oleh seseorang (Richard, 2013:50).

Unsur penting selanjutnya adalah koordinasi. Menurut Mikdar (2006:48) koordinasi merupakan kemampuan untuk melakukan gerakan atau kerja dengan efisien. Sejalan dengan pemikiran tersebut Richard (2013:51) menjelaskan bahwa koordinasi adalah kemampuan pelaksana untuk mengintegrasikan jenis gerakan ke

bentuk yang lebih khusus. Untuk itu semua unsur-unsur kebugaran otot tersebut sangat mempengaruhi kelincahan.

Sejalan dengan pemikiran diatas Abdul Hamidsyah Noer (1994:253) menambahkan bahwa kelincahan merupakan kualitas yang sangat simplek, ini melibatkan hubungan dengan kualitas-kualitas yang lain seperti kecepatan reaksi, kecepatan, kekuatan, kelentukan gerak dan lain-lain karena semua unsur-unsur ini beraktifitas secara bersama-sama. Sejalan dengan pemikiran tersebut Richard (2013:48) menjelaskan bahwa kelincahan para siswa dalam pembelajaran motorik akan lebih efektif apabila dikombinasikan dengan beberapa faktor yang lain seperti kekuatan, ketahanan, dan kecepatan yang sangat tinggi.

Berdasarkan pada beberapa penjelasan di atas, maka dapat diketahui bahwa substansi kelincahan meliputi kecepatan, fleksibilitas/kelentukan, dan koordinasi. Semua komponen tersebut sangat mempengaruhi perkembangan kelincahan anak. Kelincahan seorang anak akan terlihat apabila unsur-unsur tersebut terstimulasi dengan baik.

5. Cara Melatih Kelincahan

Sesuai penjelasan diatas bahwa kelincahan anak sangatlah penting untuk perkembangan kemampuan motorik kasar lainnya, maka sangatlah penting apabila kelincahan anak perlu distimulasi secara optimal dengan cara dan metode yang sesuai dengan perkembangan anak. Menurut Wira Indra Satya (2006:19) cara melatih kelincahan dapat dilakukan dengan metode lari bolak-balik maupun gerakan meloncat. Berlari cepat dengan zig-zag juga dapat meningkatkan kecepatan (*speed*) dan kelincahan (*agility*) (Wira Indra Satya, 2006:95).

Sejalan dengan pemikiran tersebut kegiatan lain yang dapat digunakan untuk melatih kelincahan adalah *boomerang run* (Andi Suntonda, 2007). Selanjutnya Mochamad Djumidar (2004:28) lari sambung atau lari beranting bertujuan untuk meningkatkan kelincahan. Gerakan-gerakan perpindahan di atas dapat digunakan untuk menstimulasi kelincahan anak yang nantinya akan dapat meningkatkan perkembangan motorik kasarnya.

Berdasarkan pada beberapa penjelasan di atas, maka dapat diketahui bahwa cara yang dapat dilakukan untuk melatih kelincahan adalah melalui kegiatan berlari zigzag (*zigzag run*), lari bolak-balik (*shuttle run*), *boomerang run*, ataupun gerakan meloncat.

B. Hakikat Permainan Halang Rintang

1. Pengertian Bermain Halang Rintang

Aktivitas bergerak (*moving*) dan bersuara (*noise*) menjadi sarana dalam proses pembelajaran yang efektif bagi anak. Kelincahan diperlukan pada perkembangan anak dan dapat dikembangkan melalui kegiatan yang bersifat permainan. Anak usia dini khususnya anak usia TK masih menyukai kegiatan bermain. Menurut Vygotsky (Mayke, 2001:10) bermain bersifat menyeluruh, dalam pengertian selain untuk perkembangan kognisinya bermain juga mempunyai peran penting bagi perkembangan sosial dan emosi anak.

Bermain bagi anak merupakan salah satu cara untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan. Dapat dianalogikan bahwa bermain dapat menjadi sebuah praktik dari teori sosialisasi dengan lingkungan anak. Melalui bermain

anak akan mempelajari gerak, baik gerak kasar ataupun gerak halus. Bermain juga dapat menyeimbangkan motorik kasar seperti melalui kegiatan berlari, melompat atau duduk, serta juga mampu menyeimbangkan motorik halus anak. Selain itu dengan bermain, anak akan merasa senang, rasa senang inilah yang akan menstimulasi syaraf-syaraf otak anak untuk saling berhubungan.

Menurut Samsudin (2007:21) agar bisa tumbuh dan berkembang dengan baik, anak TK memerlukan aktivitas fisik yang cukup dalam berbagai bentuk bermain yang bersifat memacu penggunaan otot-otot besar, permainan yang sederhana, mencoba-coba, mengembangkan kerja sama, menggunakan sarana bermain dengan ukuran besar yang bervariasi. Selanjutnya menurut Bettelheim (Mayke, 2001:60) permainan dan olah raga adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan.

Menurut Mayke (2010:60) olah raga selalu berupa kontes fisik sedangkan permainan bisa berupa kontes fisik atau juga kontes mental. Pada umumnya kontes yang dilakukan oleh anak-anak umumnya tergolong pada permainan. Permainan yang dapat meningkatkan kelincahan salah satunya adalah permainan halang rintang. Menurut Mochamad Djumidar (2004:38) halang rintang merupakan kegiatan jasmani yang berbentuk gerak lari atau berlari melalui rintangan. Sejalan dengan pemikiran tersebut Carr (2003:105) menjelaskan bahwa halang rintang berasal dari lari *cross-country*, dan halang rintang merupakan kombinasi dari lari jarak jauh, lari gawang, dan *water jump*. Dalam KBBI lari halang rintang merupakan lomba lari dengan berbagai rintangan (Tim,

1990). Selanjutnya permainan halang rintang merupakan pengalaman langsung yang efektif dilakukan anak usia dini dengan atau tanpa alat permainan yang dapat menghasilkan pengertian atau informasi, memberi kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi anak (Sujiono, Yuliani : 2010).

Permainan halang rintang ini dapat menggunakan berbagai macam media sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Contoh media yang dapat digunakan dalam permainan halang rintang ini adalah tali, kardus, simpai, balok, bola, dan berbagai media lain yang ada di lingkungan anak-anak. Melalui kegiatan permainan halang rintang ini anak-anak dapat terstimulasi aspek perkembangan motorik kasar terutama dalam hal ini kelincahan. Karena melalui permainan, pembelajaran yang diberikan oleh pendidik akan jauh lebih bermakna bagi anak. Anak akan merasa senang melakukan permainan halang rintang karena dunia mereka adalah dunia bermain, sehingga kemampuan kelincahan anak yang belum berkembang dapat distimulasi agar dapat berkembang dengan optimal.

Berdasarkan pada beberapa penjelasan di atas, maka dapat diketahui bahwa permainan halang rintang adalah bentuk stimulasi berupa permainan yang melibatkan gerak lari dengan melalui rintangan.

2. Jenis-jenis Bermain Halang Rintang

Sesuai dengan penjelasan di atas bahwa permainan halang rintang adalah bentuk stimulasi berupa permainan yang melibatkan gerak lari dengan melalui rintangan. Menurut Djumidar (2003:38) bentuk dari halang rintang adalah a) lari rintangan melalui tali, b) lari rintangan melalui balok-balok, c) lari rintangan

melalui bola-bola yang tersusun, d) lari rintangan melalui kotak atau boxs, e) lari rintangan melalui bangku Swedia, f) lari rintangan melalui gawang-gawang.

Permainan halang rintang berbentuk kegiatan berlari pada jarak tertentu dengan melalui rintangan berupa tali, bentuk permainan dengan cara anak berusaha melalui rintangan berbentuk tali yang terikat dengan tinggi tertentu kemudian dilompati. Tali yang diikat tidak hanya satu tali tapi beberapa tali tetapi dengan ketinggian yang berbeda. Selanjutnya adalah permainan halang rintang melalui balok-balok. Bentuk permainan ini adalah anak berlari melewati rintangan berupa balok-balok yang sudah disusun oleh guru baik dalam bentuk zig-zag ataupun netral.

Permainan halang rintang melalui kotak atau boxs. Permainan halang rintang melalui kotak atau boxs memiliki konsep yang hampir sama dengan permainan halang rintang melalui balok-balok. Permainan halang rintang melalui kotak atau boxs berupa kegiatan berlari pada jarak tertentu melewati rintangan berupa kotak atau boxs yang telah disusun oleh guru. Selanjutnya adalah permainan halang rintang melalui bangku swedia.

Permainan halang rintang melalui bangku swedia juga memiliki konsep bermain yang sama dengan permainan halang rintang melalui balok-balok dan kotak atau boxs, perbedaannya hanyalah media yang digunakan yaitu bangku swedia. Permainan halang rintang dengan media bangku swedia biasanya dilakukan oleh anak-anak pada tingkat sekolah dasar.

Berikutnya, permainan halang rintang melalui gawang-gawang atau lebih dikenal lari gawang. Lari gawang juga memiliki konsep yang hampir sama dengan

permainan halang rintang melalui balok-balok dan permainan halang rintang lainnya perbedaannya adalah pada media yang digunakan yaitu gawang-gawang. Permainan halang rintang melewati gawang biasanya dilakukan oleh anak-anak pada tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan halang rintang dapat berbentuk a) lari rintangan melalui tali, b) lari rintangan melalui balok-balok, c) lari rintangan melalui bola-bola yang tersusun, d) lari rintangan melalui kotak atau boxs, e) lari rintangan melalui bangku Swedia, f) lari rintangan melalui gawang-gawang.

3. Manfaat Bermain Halang Rintang

Permainan halang rintang merupakan salah satu bentuk aktivitas bermain yang dapat meningkatkan kelincahan anak. Menurut Mochamad Djumidar (2003:38) manfaat halang rintang adalah a) meningkatkan daya tahan , b) meningkatkan kekuatan, c) meningkatkan kecepatan, d) meningkatkan kelincahan, e) meningkatkan kelentukan. Menurut Richard (2013:45) daya tahan atau ketahanan adalah hasil dari kapasitas psikologis para siswa untuk menopang gerakan atas dalam suatu periodik. Manfaat selanjutnya adalah meningkatkan kekuatan, kekuatan adalah kapasitas para siswa untuk mengontraksikan otot-otot secara maksimum (Richard, 2013:45).

Manfaat permainan halang rintang berikutnya dalah meningkatkan kecepatan. Menurut Bompa (1999:368) menjelaskan bahwa kecepatan ditunjukan dari perbandingan antara jarak dan waktu. Manfaat permainan halang rintang berikutnya adalah meningkatkan kelincahan. Menurut Harsono (Wira Indra Satya,

2008:17) kelincahan adalah kemampuan untuk mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak, tanpa kehilangan keseimbangan dan kesadaran akan posisi tubuhnya. Manfaat permainan halang rintang yang terakhir yaitu meningkatkan kelentukan atau fleksibilitas. Menurut Richard (2013:50) fleksibilitas merupakan sebagian rangkaian gerakan dalam sebuah sendi.

Dari ke lima aspek perkembangan yang ada kelincahan ada di dalam manfaat permainan halang rintang sehingga permainan ini sangat tepat apabila digunakan untuk meningkatkan kelincahan disamping aspek-aspek yang lain juga ikut berkembang. Mochamad Djumidar (2003:38) menambahkan bahwa diharapkan anak secara psikologis akan dapat, a) meningkatkan rasa percaya diri, b) meningkatkan rasa keberanian, c) meningkatkan rasa kekeluargaan, d) meningkatkan rasa disiplin.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan manfaat halang rintang selain untuk meningkatkan kelincahan juga untuk meningkatkan kecepatan, daya tahan, kekuatan, dan kelentukan. Selain itu melalui permainan halang rintang ini kemampuan psikologis anak akan meningkat, karena permainan ini sangat menunjang berbagai aspek psikologis meningkatkan rasa percaya diri anak, disiplin, dan sosial emosional anak juga ikut berkembang.

4. Langkah-langkah Bermain Halang Rintang

Berdasarkan uraian diatas permainan halang rintang adalah bentuk stimulasi berupa permainan yang melibatkan gerak lari dengan melalui rintangan. Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yaitu senang bermain dan bergerak

maka kegiatan ini sangatlah sesuai diberikan kepada anak karena kegiatan dilakukan dengan metode bermain sehingga menimbulkan kesenangan pada anak.

a. Langkah-langkah Permainan Halang Rintang

Permainan halang rintang dapat berbentuk 1) lari rintangan melalui tali, 2) lari rintangan melalui balok-balok, 3) lari rintangan melalui bola-bola yang tersusun, 4) lari rintangan melalui kotak atau boxes, 5) lari rintangan melalui bangku Swedia, 6) lari rintangan melalui gawang-gawang. Permainan halang rintang ini memiliki manfaat bagi peningkatan daya tahan, kekuatan, kecepatan, kelincahan, dan kelentukan serta psikologis anak.

Adapun langkah-langkah dalam permainan halang rintang secara umum adalah : 1) mengajarkan pada anak untuk mendekati semua rintangan sehingga kontak antara kaki dan rintangan terjadi pada sudut yang tepat (Carr, 2003:106), 2) menambah kecepatan lari ke arah rintangan (Carr, 2003:110), 3) anak harus melewati semua rintangan yang disediakan dengan tetap memacu kecepatan (Mochamad Djumidar, 2004:50).

Pendidik mengajarkan pada anak untuk mendekati semua rintangan, ini dimaksudkan sebagai pengenalan anak terhadap media-media yang digunakan dalam permainan halang rintang, tata cara permainan halang rintang sehingga nantinya anak-anak paham tentang cara dan benda-benda apa saja yang harus dihindari. Pemain hendaknya selalu menambahkan kecepatan lari ke arah rintangan, hal ini dimaksudkan agar anak mampu menyelesaikan permainan halang rintang dengan cepat, selain itu juga melatih keberanian anak akan hal-hal baru disekeliling anak. Anak harus melewati rintangan yang disediakan dengan

tetap memacu kecepatan, ini dimaksudkan pemain harus selalu mengontrol kecepatannya agar cepat menyelesaikan permainan halang rintang tersebut.

b. Langkah-langkah Pembelajaran

Dalam memberikan pembelajaran aktivitas bermain halang rintang terdapat beberapa langkah-langkah pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran dalam aktivitas bermain halang rintang adalah : 1) anak mengawali kegiatan dengan berdoa, 2) anak diajak guru menuju halaman sekolah, 3) anak dibagi menjadi beberapa baris, 4) anak melakukan kegiatan pemanasan bersama guru, 4) anak memperhatikan contoh yang diperagakan guru dalam permainan halang rintang, 5) anak melakukan permainan halang rintang sesuai yang diperagakan guru, 6) anak melakukan pendinginan bersama guru, 7) anak dan guru mendiskusikan kegiatan yang telah dilakukan, 8) anak-anak kembali ke kelas untuk melanjutkan kegiatan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan permainan halang rintang terdapat beberapa ketentuan-ketentuan yang harus dipahami.

5. Kelebihan Permainan Halang Rintang

Permainan halang rintang sangat tepat digunakan dalam pembelajaran untuk menstimulasi kelincahan anak. Adapun kelebihan dari permainan tersebut antara lain : a) memberikan kepuasan atas pencapaian sebuah hasil dalam sebuah kegiatan penuh tantangan, melatih, membina dan mengembangkan mental, fisik, pengetahuan, pengalaman dan ketrampilan, b) benar-benar merupakan suatu permainan yang sehat, riang, gembira dan menyegarkan, c) pemupukan rasa

bangga atas prestasi dan hasil karyanya dan percaya diri yang tinggi (www.ensiklopediapramuka.com).

C. Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun

Anak usia dini berada dalam masa keemasan (*golden age*) disepanjang rentang usia perkembangannya. Menurut Sumantri (2005:2) bahwa masa usia dini memang masa yang sangat menentukan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada masa ini anak sangat peka untuk menerima rangsangan yang cukup baik, terarah, dan didorong ke tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Pada usia dini ini diharapkan kemampuan dasar anak dapat berkembang dan tumbuh secara baik dan benar melalui stimulasi pendidikan yang sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Anak pada usia 5-6 tahun memiliki potensi yang besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya, termasuk perkembangan motorik khususnya motorik kasar. Menurut Samsudin (2008:9) motorik kasar adalah kemampuan anak TK beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besar. Sejalan dengan pemikiran tersebut, Bambang Sudjiono (2006:1.13) menjelaskan gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak.

Sejalan dengan penjelasan diatas, Endang Rini Sukamti (2007:23) menambahkan bahwa pada masa usia dini atau TK, perkembangan fisik anak berada pada suatu tingkatan di mana secara organis memungkinkan untuk melakukan beberapa macam gerak dasar dengan beberapa variasi. Fisik anak yang

semakin tinggi dan besar, serta peningkatan jaringan otot yang cepat pada tahun-tahun terakhir masa usia dini telah memungkinkan bagi anak untuk menjelajahi ruang dan objek yang lebih luas. Kemungkinan menjelajah itu memacu berkembangnya kemampuan melakukan beberapa macam gerakan.

Samsudin (2007:21) menjelaskan agar bisa tumbuh dan berkembang dengan baik, anak TK memerlukan aktivitas fisik yang cukup dalam berbagai bentuk bermain yang bersifat memacu penggunaan otot-otot besar, permainan yang sederhana, mencoba-coba, mengembangkan kerja sama, menggunakan sarana bermain dengan ukuran besar yang bervariasi.

Karakteristik anak usia 5-7 tahun menurut Rusdinal dan Elizal (2005:16), adalah sebagai berikut :

1. Anak pada masa praoperasional, belajar anak melalui pengalaman konkret dan dengan orientasi tujuan sesaat.
2. Anak suka menyebutkan nama-nama benda yang ada disekitarnya dan mendefinisikan kata-kata.
3. Anak belajar melalui bahasa lisan karena pada masa ini anak berkembang pesat.
4. Pada tahap ini anak memerlukan struktur kegiatan yang jelas dan intruksi spesifik.

Uraian Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini menjelaskan tahapan tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut :

1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan.
2. Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam.
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan.
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.
5. Melakukan kegiatan kebersihan diri.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diketahui bahwa perkembangan motorik anak usia TK adalah perubahan kemampuan yang sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan.

D. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang hampir mirip dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah hasil penelitian Nuraini Hardiyanti dan Prof. Dr. Sukadiyanto, M.Pd yang berjudul Efektifitas Latihan *Hexagon Drill* dan *Zig-zag Run* terhadap Kelincahan Atlet Bulutangkis Putri Usia 10-12 Tahun di PB. PWS dan PB. Pancing Sleman. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan efektifitas latihan *hexagon drill* dan *zig-zag run* terhadap kelincahan atlet bulutangkis putri usia 10-12 tahun di PB. PWS dan PB. Pancing Sleman.

Penelitian ini merupakan penelitian *eksperimental* dalam bentuk *two-group pretest- posttest*. Teknik *sampling* dalam penelitian ini menggunakan *purposive sample* dari jumlah populasi atlet bulutangkis putri usia 10-12 tahun PB. PWS dan PB. Pancing Sleman. Subjek penelitian ini adalah 16 atlet putri PB. PWS dan 16 atlet putri PB. Pancing Sleman. Teknik pengambilan data menggunakan tes dan pengukuran kelincahan menggunakan *shuttle run*. Analisis data menggunakan uji T dua sampel berkorelasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode latihan *hexagon drill* dan *zig-zag run* berpengaruh terhadap peningkatan kelincahan atlet bulutangkis putri usia 10-12 tahun di PB. PWS dan PB. Pancing Sleman di mana pada latihan

hexagon drill ternyata kurang efektif dibanding dengan latihan *zigzag run* dalam meningkatkan kelincahan atlet bulutangkis.

Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata kelincahan sebesar 1,25 dengan probabilitas $0,000 < 0,05$ yang berarti signifikan pada kelompok *hexagon drill*. Peningkatan rata-rata kemampuan kelincahan pada kelompok *zig-zag run* sebesar 1,69 dengan probabilitas $0,000 < 0,05$ yang berarti signifikan. Uji T untuk mengetahui perbedaan pengaruh dari kedua metode menunjukkan probabilitas $0,027 < 0,05$ yang berarti signifikan latihan *zigzag run* lebih efektif dibanding dengan latihan *hexagon drill* dalam meningkatkan kelincahan atlet bulutangkis.

E. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran merupakan salah satu segi yang perlu diperhatikan karena banyak sekali kegiatan yang terjadi di dalamnya. Satu diantaranya penyampaian kegiatan pembelajaran yang dapat menentukan berhasil tidaknya proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Penyampaian kegiatan pembelajaran akan lebih mudah dipahami dan dilakukan oleh anak apabila sarana pembelajaran memadai dan tepat penggunaannya. Kelincahan anak kelompok B di TK Negeri Pembina Panjatan masih belum sepenuhnya maksimal. Anak-anak masih terlihat kesulitan apabila mengubah arah tubuhnya secara optimal apabila melakukan gerakan-gerakan secara cepat.

Kegiatan pembelajaran yang telah tertera dalam RKM dan sudah menjadi kesepakatan bersama khususnya untuk mengembangkan kelincahan kurang diminati oleh anak dan belum dapat mengembangkan kelincahan anak secara

optimal. Selama ini aktivitas motorik kasar anak khususnya kelincahan anak kelompok B2 lebih banyak dilakukan secara terintegrasi dengan kemampuan dasar lainnya. Anak cenderung bosan dengan kegiatan pembelajaran yang disusun untuk mengembangkan kelincahan karena kegiatan pembelajaran tersebut belum bervariasi.

Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kelincahan anak yaitu dengan adanya suatu kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Salah satunya adalah dengan melalui aktivitas bermain halang rintang, karena dalam permainan ini kemampuan motorik yang menunjang terhadap pelaksanaan permainan yang dapat dikembangkan salah satunya adalah kelincahan. Oleh karena itu kegiatan ini sangat cocok digunakan untuk mengembangkan kelincahan. Permainan halang rintang merupakan bentuk aktivitas dengan melibatkan gerak berlari melalui rintangan. Melalui permainan ini diharapkan dapat menjadi kegiatan variatif dalam mendukung perkembangan motorik kasar khususnya kelincahan anak kelompok B2 di TK Negeri Pembina Panjatan Kulon Progo.

F. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir diatas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah melalui aktivitas bermain halang rintang dapat meningkatkan kelincahan pada anak kelompok B2 di TK Negeri Pembina Panjatan, Kulon Progo.

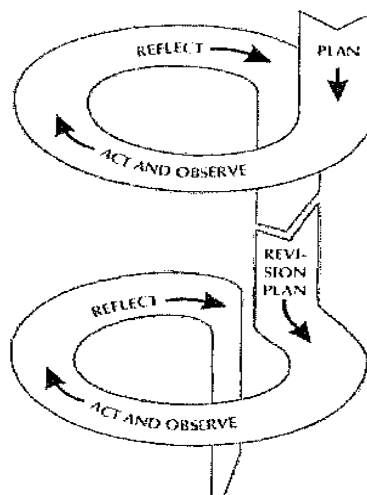
BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas atau PTK (*classroom action research*). Menurut Mc. Niff (Suharsimi Arikunto, dkk, 2008:102) memandang PTK sebagai bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh pendidik sendiri terhadap kurikulum, pengembangan sekolah, meningkatkan prestasi belajar, pengembangan keahlian mengajar. Sejalan dengan pemikiran tersebut, Suharsimi Arikunto, dkk (2008:3) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Menurut Kasbolah (1998:12) penelitian tindakan kelas adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas.

Model penelitian yang digunakan adalah model Kemmis & Mc Taggart.

Tindakan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1. Desain penelitian model Kemmis & Mc Taggart

Tindakan tersebut terdiri dari beberapa aspek yaitu perencanaan, tindakan dan pengamatan, serta refleksi. Perencanaan yaitu menyusun rancangan tindakan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut akan dilakukan (Suharsimi Arikunto, 2008:75). Sejalan dengan pemikiran tersebut Kasbolah (1998:71) menambahkan bahwa rencana tindakan dalam penelitian tindakan kelas disusun berdasarkan masalah yang hendak dipecahkan dan hipotesis tindakan yang diajukan.

Tindakan yaitu rancangan strategi dan skenario penerapan pembelajaran akan diterapkan (Suharsimi Arikunto, 2008:76). Pengamatan berjalan bersamaan dengan saat pelaksanaan. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung (Suharsimi Arikunto, 2008:78). Aspek berikutnya adalah refleksi, menurut Kasihani (1998:74) refleksi merupakan tindakan analisis-sintesis, interpretasi, dan eksplanasi (penjelasan) terhadap semua informasi yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diketahui bahwa PTK adalah tindakan yang dilakukan dalam sebuah kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Tahap-tahap dalam penelitian ini terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester I di TK Negeri Pembina Panjatan Kulon Progo yang berlokasi di Desa Panjatan Kecamatan Panjatan

Kulon Progo, dimana pada penelitian ini setiap siklus terdiri dari persiapan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Subjek penelitian ini adalah kelompok B2 TK Negeri Pembina Panjatan Kulon Progo yang berjumlah 27 anak terdiri dari 19 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Alasan dipilihnya kelompok B2 sebagai subyek penelitian karena kelincahan anak kelompok B2 di TK Negeri Pembina Panjatan Kulon Progo belum optimal. Hal ini bisa dilihat dalam aktifitas keseharian anak saat bermain masih memiliki kesulitan dalam mengubah arah gerak tubuhnya. Adapun obyek dalam penelitian ini adalah kelincahan anak kelompok B2 TK Negeri Pembina Panjatan Kulon Progo melalui aktivitas bermain halang rintang.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Menurut Kerlinger (Sugiyono, 2010:61) variabel adalah konstruk atau sifat yang akan dipelajari. Sejalan dengan pemikiran tersebut Sutrisno Hadi (Suharsimi Arikunto, 2006:116) menjelaskan bahwa variabel sebagai gejala yang bervariasi. Gejala adalah obyek penelitian, dan obyek penelitian adalah variabel. Variabel adalah obyek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Suharsimi Arikunto, 2006:118). Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau objek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek yang lain (Sugiyono, 2010:60).

Menurut Kidder (Sugiyono, 2010:61) variabel adalah suatu kualitas dimana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan darinya. Sejalan dengan

pemikiran tersebut Sugiyono (2010:61) variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Suharsimi Arikunto (2008:91) variabel adalah objek penelitian apa saja yang menjadi titik perhatian dari suatu penelitian. Variabel dalam penelitian ini adalah kelincahan anak. Untuk mempermudah dalam melakukan identifikasi dan pengukuran terhadap variabel penelitian perlu diberikan definisi operasional.

Adapun definisi dari variabel penelitian adalah kelincahan yang dimaksudkan anak mampu mengubah arah gerak tubuhnya dalam waktu sesingkat-singkatnya. Kelincahan tersebut distimulasi melalui aktivitas bermain halang rintang. Aktivitas bermain halang rintang dimaksudkan usaha yang dilakukan pendidik untuk meningkatkan kelincahan, berupa aktivitas bermain melewati rintangan.

Kegiatan ini berupa pengalaman langsung yang efektif dilakukan anak usia dini dengan atau tanpa alat permainan yang dapat menghasilkan pengertian atau informasi, memberi kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi anak. Indikator dari kegiatan bermain halang rintang adalah melakukan permainan halang rintang dengan 1 rintangan dengan cara berlari *zig zag* melewati rintangan dalam waktu sesingkat-singkatnya, melakukan permainan halang rintang dengan 2-3 rintangan dengan cara meloncat kemudian berlari *zig zag* melewati rintangan dalam waktu sesingkat-singkatnya, serta melakukan permainan halang rintang dengan cara berlari melingkar sesuai dengan lintasan yang disediakan dalam waktu sesingkat-singkatnya.

D. Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart dilaksanakan dalam rentang siklus yang disesuaikan dengan tingkat keberhasilan dari tindakan yang dilakukan. Setiap siklus terdiri dari 4 langkah. Adapun penjelasan lebih rinci dari setiap pertemuan dalam penelitian ini adalah :

1. Pra Tindakan

Pra tindakan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui dan mencatat kondisi awal sebelum dilakukan tindakan dari subjek penelitian dalam hal ini adalah anak kelompok B2 di TK Negeri Pembina Panjatan, Kulon Progo.

2. Siklus I

a) Perencanaan

Perencanaan merupakan tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kelincahan pada anak. Peneliti dan guru kelas merencanakan apa saja yang akan dilakukan untuk mengatasi masalah yang terjadi di kelas berdasarkan hasil pengamatan awal. Pada perencanaan tindakan pada siklus I, perencanaan yang dilakukan oleh peneliti adalah :

1) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)

Rencana kegiatan harian disusun oleh peneliti dengan berkolaborasi atau bekerja sama dengan guru kelas sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) TK Negeri Pembina Panjatan dan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Dalam penyusunan RKH ini peneliti dan guru menyepakati bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus I adalah dengan aktivitas bermain halang

rintang yaitu permainan dengan modifikasi *zigzag run*, modifikasi *shuttle run*, dan modifikasi *boomerang run*. Setelah kegiatan disusun kemudian dikonsultasikan untuk mendapatkan persetujuan kepala TK.

2) Mempersiapkan Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi yang akan digunakan untuk mencatat hasil tindakan terhadap kelincahan anak melalui aktivitas bermain halang rintang.

3) Mempersiapkan media pembelajaran

Sebelum pelaksanaan tindakan dilaksanakan peneliti mempersiapkan media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kelincahan melalui aktivitas bermain halang rintang. Media yang digunakan dalam kegiatan ini adalah kardus, simpai, peluit, stopwatch, dan lintasan.

4) Mempersiapkan alat dokumentasi

Sebelum pelaksanaan tindakan peneliti juga mempersiapkan alat yang akan digunakan untuk mendokumentasikan setiap kegiatan yaitu berupa foto.

b) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan kegiatan siklus 1 dilaksanakan tiga kali pertemuan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan metode demonstrasi yang dilakukan oleh guru dan anak menirukan apa yang didemonstrasikan atau yang diperagakan guru secara bertahap. Peneliti mengamati keterlibatan anak dalam kegiatan bermain halang rintang.

1) Pertemuan Pertama

Pada tahap ini yang dilakukan yaitu mengadakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian yang telah dibuat dan dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan. Pada pelaksanaan tindakan ini peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat untuk mengadakan observasi terhadap jalannya proses pembelajaran sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian yang telah dibuat. Pada pertemuan pertama ini kegiatan akan dilaksanakan dengan aktivitas bermain halang rintang dengan modifikasi *zigzag run*. Benda yang digunakan untuk rintangan adalah kardus.

2) Pertemuan Kedua

Pada tahap ini yang dilakukan yaitu mengadakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian yang telah dibuat dan dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan. Pada pelaksanaan tindakan ini peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat untuk mengadakan observasi terhadap jalannya proses pembelajaran sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian yang telah dibuat. Pada pertemuan pertama ini kegiatan akan dilaksanakan dengan aktivitas bermain halang rintang dengan modifikasi *shuttle run*. Benda yang digunakan untuk rintangan adalah simpai dan kardus.

3) Pertemuan Ketiga

Pada tahap ini yang dilakukan yaitu mengadakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian yang telah dibuat dan dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan. Pada pelaksanaan tindakan ini peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat untuk

mengadakan observasi terhadap jalannya proses pembelajaran sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian yang telah dibuat. Pada pertemuan pertama ini kegiatan akan dilaksanakan dengan aktivitas bermain halang rintang dengan modifikasi *boomerang run*. Benda yang digunakan untuk rintangan adalah kardus.

c) Observasi

Observasi dilakukan selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana partisipasi anak-anak selama proses kegiatan belajar berlangsung. Hasil pengamatan dimasukkan dalam lembar observasi sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan proses pembelajaran berikutnya. Metode yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu mengamati kegiatan anak. Jenis perangkat pengamatannya meliputi sebagai berikut :

1) Lembar observasi kegiatan anak.

Dalam pengamatan peneliti menggunakan lembar pengamatan yang bertujuan untuk mengetahui kegiatan siswa dalam mengembangkan kelincahan saat bermain modifikasi *zigzag run*, *shuttle run*, serta *boomerang run*.

2) Dokumentasi pembelajaran.

Hasil pengamatan berupa bentuk foto-foto yang diambil peneliti saat proses pembelajaran.

d) Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dari teman sejawat, peneliti melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Dalam refleksi ini peneliti mengadakan diskusi untuk menganalisis hasil hambatan dan masalah yang

ditemukan. Berdasarkan hasil analisis tersebut akan diperoleh kesimpulan hal-hal apa saja yang perlu diperbaiki atau disempurnakan untuk siklus berikutnya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah paling utama dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah memperoleh data yang memenuhi standar yang ditetapkan (Sugiyono, 2010:308). Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah pedoman observasi/pengamatan dan dokumentasi.

1. Observasi

Sutrisno Hadi (Sugiyono, 2007:203) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Menurut Suharsimi Arikunto (2008:229) bahwa mencatat data observasi bukanlah sekedar mencatat, tetapi juga mengadakan pertimbangan kemudian mengadakan penilaian kedalam suatu skala bertingkat.

Dalam observasi ini peneliti bekerjasama dengan guru kelas atau guru pendamping. Dalam melakukan teknik observasi ini peneliti menggunakan instrumen berupa pedoman observasi. Pengamatan dan pencatatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat.

2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memberikan gambaran secara nyata mengenai partisipasi siswa pada saat proses pembelajaran serta untuk memperkuat

data yang telah diperoleh. Dokumentasi berupa foto-foto yang memberikan gambaran mengenai kegiatan anak. Foto tersebut berfungsi untuk merekam berbagai kegiatan penting di dalam kelas dan menggambarkan partisipasi anak ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

F. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2006:149) instrumen adalah alat pada waktu penelitian menggunakan sesuatu metode. Sejalan dengan pemikiran tersebut Mahmud (2011:165) menjelaskan bahwa instrumen merupakan cara dan alat yang digunakan dalam mengumpulkan data sebagai salah satu cara dan alat yang digunakan dalam mengumpulkan data. Data diperoleh dalam penelitian tindakan kelas ini berupa hasil pengamatan kegiatan guru dan kegiatan anak.

Penelitian ini menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data-data yang valid. Dalam penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan berupa pedoman pengamatan. Pedoman pengamatan digunakan sebagai panduan yang dapat membantu peneliti untuk melakukan pengamatan secara terarah dan sistematis. Kegiatan anak yang diamati oleh peneliti meliputi : aspek-aspek yang terkandung dalam kelincahan dan keefektifan permainan halang rintang itu sendiri dengan dilampiri rubrik penilaian.

Adapun kisi-kisi yang digunakan dalam pedoman pengamatan adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Kelincahan Anak

No	Variabel	Indikator	Keterangan
1.	Kelincahan	Melakukan gerakan mengubah arah dan posisi tubuh pada jarak 30 meter dalam waktu sesingkat-singkatnya.	<p>1. Melakukan kegiatan berlari zigzag dalam permainan halang rintang dengan modifikasi <i>zigzag run</i></p> <p>2. Melakukan kegiatan meloncat dan berlari zigzag secara bolak-balik dalam permainan halang rintang dengan modifikasi <i>shuttle run</i></p> <p>3. Melakukan kegiatan berlari mengitari lintasan dengan modifikasi <i>boomerang run</i></p>

Berdasarkan pengembangan kisi-kisi instrumen observasi meningkatkan kelincahan anak kelompok B2 di TK Negeri Pembina Panjatan melalui aktivitas bermain halang rintang, maka kriteria penilaian terdiri dari dua instrumen yaitu penilaian kemampuan pada aktivitas bermain halang rintang dan penilaian kelincahan anak. Instrumen tersebut dapat dilihat dalam lampiran.

Patokan penilaian kelincahan anak diperoleh berdasarkan kegiatan pra tindakan berupa data awal dari anak kelompok B2 di TK Negeri Pembina Panjatan yang digunakan sebagai kriteria penentuan tingkatan didasarkan pada

skor yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu Penilaian Acuan Patokan (PAP) (Mansur, Harun Rasyid, & Suratno, 2009:106). Interval waktu untuk melakukan kegiatan tersebut adalah 10 detik hingga 33 detik. Dari interval waktu itu akan dibagi dalam empat kriteria yang akan digunakan sebagai patokan kelincahan pada anak kelompok B2 di TK Negeri Pembina Panjatan.

Selanjutnya, berdasarkan kisi-kisi tersebut dapat dibuat rubrik penilaian sebagai berikut :

Tabel 2. Rubrik Penilaian Kelincahan Anak

No	Kriteria	Deskripsi	Skor
1	Anak memiliki kelincahan yang sangat baik	Jika anak mampu menempuh lintasan berkelok dengan jarak 30 meter dalam waktu antara 10-15 detik.	4
	Anak memiliki kelincahan yang baik	Jika anak mampu menempuh lintasan berkelok dengan jarak 30 meter dalam waktu antara 16-21 detik	3
	Anak memiliki kelincahan yang kurang baik	Jika anak mampu menempuh lintasan berkelok dengan jarak 30 meter dalam waktu antara 22-27 detik	2
	Anak memiliki kelincahan yang belum baik	Jika anak mampu menempuh lintasan berkelok dengan jarak 30 meter dalam waktu antara 28-33 detik	1

Tabel 3. Rubrik Penilaian Aktivitas Bermain Halang Rintang
Modifikasi *Zigzag Run*

No	Kriteria	Deskripsi	Skor
1	Anak sangat bisa melakukan gerakan dalam permainan	Jika anak bisa melewati semua rintangan dengan lincah dari awal sampai akhir permainan dalam waktu sesingkat-singkatnya	4
	Anak bisa melakukan gerakan dalam permainan	Jika anak bisa melewati rintangan dari awal sampai akhir permainan	3
	Anak kurang bisa melakukan gerakan dalam permainan	Jika anak masih menabrak rintangan (kardus)	2
	Anak belum bisa melakukan gerakan dalam permainan	Jika anak tidak mau melakukan gerakan dari awal sampai akhir permainan.	1

Tabel 4. Rubrik Penilaian Aktivitas Bermain Halang Rintang
Modifikasi *Shuttle Run*

No	Kriteria	Deskripsi	Skor
1	Anak sangat bisa melakukan gerakan dalam permainan	Jika anak bisa melewati semua rintangan dengan lincah dari awal sampai akhir permainan dalam waktu sesingkat-singkatnya	4
	Anak bisa melakukan gerakan dalam permainan	Jika anak bisa melewati semua rintangan dari awal sampai akhir permainan	3
	Anak kurang bisa melakukan gerakan dalam permainan	Jika anak hanya bisa melewati satu rintangan yang disediakan dari awal sampai akhir permainan	2
	Anak belum bisa melakukan gerakan dalam permainan	Jika anak tidak mau melakukan gerakan dari awal sampai akhir permainan	1

Tabel 5. Rubrik Penilaian Aktivitas Bermain Halang Rintang Modifikasi
Boomerang Run

No	Kriteria	Deskripsi	Skor
1	Anak sangat bisa melakukan gerakan dalam permainan	Jika anak bisa berlari mengitari lintasan dengan langkah kaki berirama dan dapat mengubah arahnya dari awal sampai akhir permainan dalam waktu sesingkat-singkatnya	4
	Anak bisa melakukan gerakan dalam permainan	Jika anak bisa berlari mengitari lintasan dengan langkah kaki berirama dan dapat mengubah arahnya dari awal sampai akhir permainan	3
	Anak kurang bisa melakukan gerakan dalam permainan	Jika anak hanya dapat berlari mengitari 3 lintasan dengan langkah kaki berirama namun dan belum dapat mengubah arahnya dengan cepat dari awal sampai akhir permainan	2
	Anak belum bisa melakukan gerakan dalam permainan	Jika anak tidak mau melakukan gerakan dari awal sampai akhir permainan.	1

G. Teknik Analisis Data

Penelitian tindakan kelas ini mengandung data kualitatif. Dalam penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (trianulasi), dan dilakukan secara terus menerus sampai datanya jenuh (Sugiyono, 2010:333). Sejalan dengan hal tersebut Sukmadinata (2010:289) data dalam penelitian kualitatif umumnya berupa narasi deskriptif kualitatif. Menurut Sukmadinata (2010:289) analisis data dalam penelitian kualitatif tidak dinantikan sampai semua data terkumpul, tetapi dilakukan secara berangsur selesai mendapatkan sekumpulan data dari wawancara, atau observasi, atau dokumen. Sejalan dengan pemikiran tersebut

Sugiyono (2010:336) menambahkan bahwa dalam penelitian kualitatif analisis data lebih difokuskan selama proses dilapangan bersamaan dengan pengumpulan data.

Analisis data observasi (pengamatan) dalam penelitian ini diperoleh pada setiap tindakan untuk menilai kegiatan yang dilakukan guru pada setiap anak terhadap kegiatan yang diberikan guru pada setiap siklus. Teknik analisa data yang digunakan yaitu analisa deskriptif. Data yang diperoleh disajikan secara deskriptif dengan data kualitatif dinyatakan dalam kata-kata atau simbol pada hasil penelitian. Hasil belajar yaitu dengan menganalisis perolehan skor. Dari lembar observasi tersebut diatas dapat dihitung persentase tingkat keberhasilannya dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

F : Frekuensi yang akan dicari

N : Jumlah frekuensi atau banyaknya individu

P : Angka Presentasi

(Anas Sudjiono, 2008:43)

Menurut Suharsimi Arikunto (Sukarta, 2003:43), data tersebut diinterpretasikan dalam empat tingkatan :

1. Kriteria baik, yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 76-100 %
2. Kriteria cukup, yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 56-75 %
3. Kriteria kurang, yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 41-55 %

4. Kriteria tidak baik, yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 0-40 %

Rumus tersebut di atas digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar yang diperoleh pada saat pembelajaran. Dari persentase tersebut ketuntasan klasikal dapat terlihat sudah memenuhi kriteria keberhasilan atau tidak sehingga dapat dijadikan bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran selanjutnya.

H. Indikator Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan penelitian tindakan ini adalah apabila terjadi peningkatan dalam proses pembelajaran pada kelincahan gerak anak dibandingkan dengan sebelum diadakan tindakan penelitian kelas. Selain itu indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah adanya peningkatan kemampuan dalam mengembangkan strategi pembelajaran oleh guru khususnya dalam meningkatkan kelincahan anak.

Sesuai dengan pengertiannya bahwa penelitian tindakan kelas ditekankan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praksis pembelajaran (Suharsimi Arikunto, 2006:96), maka melalui penelitian kelincahan anak melalui aktivitas bermain halang rintang ini menunjukkan peningkatan pencapaian perkembangan anak, pada setiap siklusnya yakni $> 76 \%$.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina Panjatan Kulon Progo. Secara geografis letak sekolah berada di kota kecamatan persisnya di dekat persawahan serta kantor-kantor baik kantor kepala desa, kantor UPTD PAUD DAN DIKDAS, Puskesmas, serta kantor kecamatan. TK Negeri Pembina Panjatan beralamat di Pedukuhan II Panjatan, Kecamatan Panjatan, Kabupaten Kulon Progo. Sekolah ini terdiri dari dua kelompok belajar, terdiri atas kelompok A satu kelas, kelompok B dua kelas. Jumlah anak secara keseluruhan 80 anak, dengan jumlah tenaga pendidik dan kependidikan 8 orang.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B2 yang berjumlah 27 anak, terdiri dari 19 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Selama ini aktivitas motorik kasar anak khususnya kelincahan anak kelompok B2 lebih banyak dilakukan secara terintegrasi dengan kemampuan dasar lainnya serta banyak menggunakan kegiatan yang belum bervariasi dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, pengembangan kelincahan dilakukan melalui aktivitas bermain halang rintang. Semua kegiatan ini dilaksanakan pada kegiatan awal, inti, istirahat, maupun kegiatan akhir sesuai tujuan pengembangannya. Penelitian siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, Kamis, Sabtu mulai tanggal 19, 21, dan 23 November 2013. Penelitian siklus kedua dilaksanakan pada hari Senin, Kamis, dan Sabtu mulai tanggal 26, 28, dan 30 November 2013.

Kondisi awal keterampilan motorik kasar khususnya kelincahan diamati sebelum dilakukan tindakan. Kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum mengadakan tindakan adalah mengetahui kondisi awal anak sebelum tindakan dilaksanakan. Hasil observasi awal yang dilakukan nantinya akan digunakan sebagai pembandingan dengan hasil yang diperoleh setelah dilakukan suatu tindakan terhadap kelincahan anak melalui aktivitas bermain halang rintang. Dengan adanya perbandingan antara hasil sebelum tindakan dan setelah dilakukan tindakan diharapkan akan terlihat jelas suatu peningkatan sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti terkait dengan kelincahan, maka dapat diketahui bahwa kelincahan anak kelompok B2 belum berkembang secara optimal. Kegiatan yang dilakukan dalam mengembangkan kelincahan anak juga masih belum bervariasi sehingga mengurangi minat belajar anak. Hasil pengamatan yang dilakukan pada 28-30 Oktober 2013 dapat dilihat bahwa hasil dari kemampuan awal dengan menggunakan instrumen lembar observasi diperoleh data bahwa kelincahan anak masih menunjukan pada kriteria kurang, hal ini sesuai dengan data yang diperoleh bahwa kelincahan anak pada kriteria belum baik sebanyak 4 dari 27 anak atau 14,8%, selanjutnya anak dengan kriteria kurang baik sebanyak 17 dari 27 anak atau 63,0 %, anak pada kriteria baik sebanyak 4 dari 27 anak atau 14,8 %, dan anak pada kriteria sangat baik sebanyak 2 dari 27 anak atau 7,4 %.

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa masih banyak anak yang belum berkembang kelincahannya dengan optimal. Masih ada beberapa anak

yang belum memenuhi indikator capaian perkembangan yang semestinya dapat dicapai oleh anak. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Pra Tindakan Aktivitas Bermain Halang Rintang

Aktivitas Bermain Halang Rintang						
Kriteria	Modifikasi <i>Zigzag Run</i>		Modifikasi <i>Shuttle Run</i>		Modifikasi <i>Boomerang Run</i>	
	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
Sangat Bisa	2	7,4%	1	3,7%	2	7,4%
Bisa	5	18,5%	1	3,7%	5	18,5%
Kurang Bisa	20	74,1%	25	92,6%	20	74,1%
Belum Bisa	0	0%	0	0%	0	0%

Dari hasil pengamatan aktivitas bermain halang rintang diatas berpengaruh pada kelincahan anak. Selanjutnya dari lembar observasi penilaian pada pra tindakan diperoleh rekapitulasi dari indikator kemampuan kelincahan anak sebagai berikut:

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Pra Tindakan Kelincahan Anak

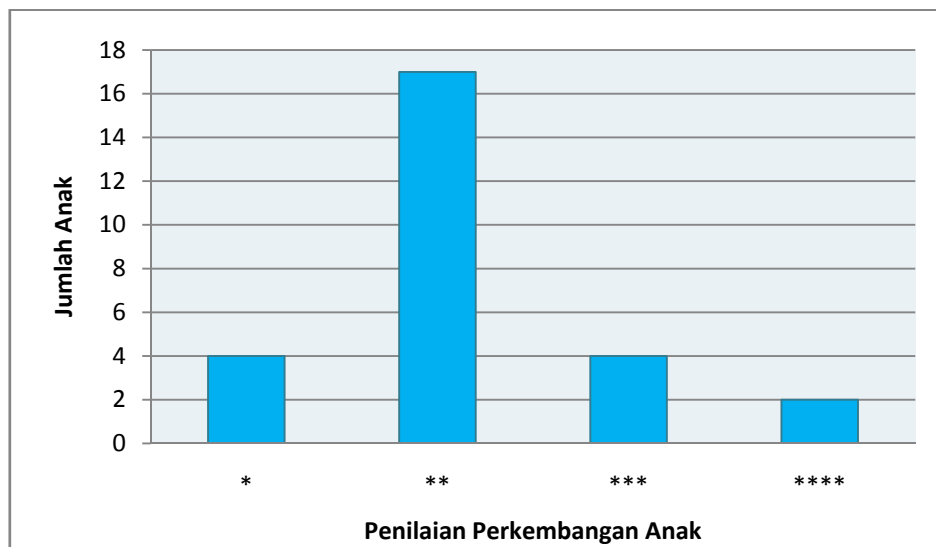
Kriteria	Kelincahan Anak					
	Observasi I		Observasi II		Observasi III	
	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase
Sangat Baik	2	7,4%	1	3,7%	2	7,4%
Baik	4	14,8%	4	14,8%	4	14,8%
Kurang Baik	17	63,0%	18	66,7%	17	63,0%
Belum Baik	4	14,8%	4	14,8%	4	14,8%

Skor dari 3 kali tindakan yang dilakukan oleh peneliti diperoleh hasil dan rata-rata skor kelincahan anak sebagai berikut:

Tabel 8. Rentang Skor Kelincahan Anak Pra Tindakan

Kriteria	Rentang Skor	Jumlah anak	Persentase
Sangat Baik	10-12	2	7.4%
Baik	7-9	4	14,8%
Kurang Baik	4-6	17	63,0%
Belum Baik	1-3	4	14,8%

Hasil kegiatan pra tindakan terhadap kelincahan anak tersebut juga dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut :



Gambar 2. Grafik Pra Tindakan Kelincahan Anak

Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa kelincahan anak kelompok B2 sebelum diberikan tindakan berada pada kriteria kurang baik,

hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan yang menunjukkan 14,8% anak berada pada kriteria belum baik, 63,0 % anak pada kriteria kurang baik, 14,8 % anak pada kriteria baik, dan 7,4 % anak pada kriteria sangat baik.

Hal tersebut dikarenakan selama ini aktivitas motorik kasar anak khususnya kelincuhan anak pada kelompok B2 lebih banyak dilakukan secara terintegrasi dengan kemampuan dasar lainnya. Selain itu, anak cenderung bosan dengan kegiatan pembelajaran yang disusun untuk mengembangkan kelincuhan karena kegiatan pembelajaran tersebut belum bervariasi. Bentuk kegiatan pembelajaran tersebut adalah berlari pada jarak tertentu tanpa ada variasi permainan didalamnya.

2. Deskripsi Hasil Penelitian

a. Siklus I

1) Perencanaan

Pada perencanaan tindakan pada siklus I, perencanaan yang dilakukan oleh peneliti adalah :

a) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)

Rencana kegiatan harian disusun oleh peneliti dengan berkolaborasi atau bekerja sama dengan guru kelas sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) TK Negeri Pembina Panjatan dan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Dalam penyusunan RKH ini peneliti dan guru menyepakati bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus I adalah dengan aktivitas bermain halang rintang yaitu permainan dengan modifikasi *shuttle run*, modifikasi *zigzag run*, dan modifikasi *boomerang run*. Setiap pertemuan pada siklus ini hanya menggunakan

satu jenis permainan saja. Setelah kegiatan disusun kemudian dikonsultasikan untuk mendapatkan persetujuan kepala TK.

b) Mempersiapkan Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi yang akan digunakan untuk mencatat hasil tindakan terhadap kelincahan anak melalui aktivitas bermain halang rintang.

c) Mempersiapkan media pembelajaran

Sebelum pelaksanaan tindakan dilaksanakan peneliti mempersiapkan media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kelincahan melalui aktivitas bermain halang rintang. Media yang digunakan dalam kegiatan ini adalah kardus, simpai, peluit, stopwatch, dan lintasan.

d) Mempersiapkan alat dokumentasi

Sebelum pelaksanaan tindakan peneliti juga mempersiapkan alat yang akan digunakan untuk mendokumentasikan setiap kegiatan yaitu berupa foto.

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan siklus 1 dilaksanakan tiga kali pertemuan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan metode demonstrasi yang dilakukan oleh guru dan anak menirukan apa yang didemonstrasikan atau yang diperagakan guru secara bertahap sampai kelincahan anak berkembang dengan baik serta anak dapat bermain halang rintang dengan baik.

a) Siklus I Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 19 November 2013. Pada pertemuan ini tema yang disampaikan adalah tanaman

dengan sub tema tanaman di kebun. Jumlah anak yang mengikuti pembelajaran sebanyak 27 anak terdiri dari 8 anak laki-laki dan 19 anak perempuan. Pada pertemuan pertama ini kegiatan akan dilaksanakan dengan aktivitas bermain halang rintang dengan modifikasi *zigzag run*. Benda yang digunakan untuk rintangan adalah kardus.

Guru mengawali pembelajaran dengan berdoa, salam, dan presensi. Setelah melakukan kegiatan apersepsi guru menjelaskan tentang kegiatan fisik hari ini yaitu aktivitas bermain halang rintang yang akan dilaksanakan di halaman depan sekolah. Anak diajak menuju halaman depan dengan membentuk barisan memanjang sambil menyanyikan lagu kereta api. Sebelum pelaksanaan bermain halang rintang anak melakukan pemanasan dengan membentuk lingkaran sambil bermain dan bernyanyi “Bermain dalam lingkaran”. Anak terlihat sangat senang mengikuti kegiatan pemanasan.

Anak dikondisikan membentuk dua barisan setelah kegiatan pemanasan selesai. Setelah barisan terbentuk, anak memperhatikan penjelasan guru tentang kegiatan yang akan dilakukan serta aturan main. Ketika guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan anak bersorak gembira. Anak memperhatikan contoh yang diperagakan oleh guru. Anak diberi kesempatan untuk bertanya apabila masih belum jelas dengan kegiatan tersebut. Anak memulai kegiatan setelah mendengar aba-aba dari guru. Setelah selesai dilanjutkan dengan anak yang lain secara bergantian.

Adapun langkah-langkah dalam melakukan permainan halang rintang dengan modifikasi *zigzag run* adalah :

- 1 Anak berdiri dibelakang garis start.
- 2 Pada aba-aba “siap” anak dengan start berdiri dan siap lari.
- 3 Pada aba-aba “ya” serta diikuti dengan bunyi peluit anak segera berlari secepat mungkin dan melewati 15 kardus yang telah disusun secara zigzag sampai batas finish.
- 4 Setelah melewati finish stopwatch dihentikan.
- 5 Anak diberi kesempatan untuk melakukannya kembali sebanyak 1 kali, setelah semua anak telah melakukan aktivitas bermain halang rintang dengan modifikasi *zigzag run*.

Untuk menstabilkan kembali kondisi tubuh anak maka anak melakukan gerakan pendinginan sekaligus mendiskusikan kegiatan ini dengan anak-anak. Setelah pendinginan selesai, anak-anak diajak kembali ke kelas untuk melanjutkan kegiatan berikutnya.

b) Siklus I Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua siklus pertama dilaksanakan pada hari kamis, 21 November 2013. Pada pertemuan ini tema yang disampaikan adalah tanaman dengan sub tema tanaman di ladang. Jumlah anak yang mengikuti pembelajaran sebanyak 27 anak terdiri dari 8 anak aki-laki dan 19 anak perempuan. Pada pertemuan kedua ini kegiatan akan dilaksanakan dengan aktivitas bermain halang rintang dengan modifikasi *shuttle run*. Benda yang digunakan untuk rintangan adalah simpai dan kardus.

Guru mengawali pembelajaran dengan berdoa, salam, dan presensi. Setelah melakukan kegiatan apersepsi guru menjelaskan tentang kegiatan fisik hari ini yaitu aktivitas bermain halang rintang yang akan dilaksanakan di halaman depan sekolah. Anak diajak menuju halaman depan dengan membentuk barisan memanjang sambil menyanyikan lagu menanam jagung. Sebelum pelaksanaan bermain halang rintang anak melakukan pemanasan dengan membentuk 2 barisan sambil mengikuti gerakan tari ayam atau yang lebih dikenal dengan *chicken dance* sambil diiringi musik. Anak terlihat sangat senang mengikuti kegiatan pemanasan.

Anak dikondisikan untuk merapikan barisannya kembali setelah kegiatan pemanasan selesai. Setelah barisan kembali rapi, anak memperhatikan penjelasan guru tentang kegiatan yang akan dilakukan serta aturan main. Ketika guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan anak bersorak gembira. Anak memperhatikan contoh yang diperagakan oleh guru. Anak diberi kesempatan untuk bertanya apabila masih belum jelas dengan kegiatan tersebut. Anak memulai kegiatan setelah ada aba-aba dari guru. Setelah selesai dilanjutkan dengan anak yang lain secara bergantian.

Adapun langkah-langkah dalam melakukan permainan halang rintang dengan modifikasi *shuttle run* adalah :

- 1 Anak berdiri dibelakang garis start.
- 2 Pada aba-aba “siap” anak dengan start berdiri dan siap lari.
- 3 Pada aba-aba “ya” serta diikuti dengan bunyi peluit anak segera mengambil 1 bendera dan berlari secepat mungkin meloncati simpai yang disusun secara lurus dan melewati kardus yang telah disusun secara zigzag dan meletakan

bendera ditempat yang telah disediakan setelah itu segera berbalik menuju garis start untuk mengambil bendera lainnya dan memindahkannya ketempat yang disediakan kemudian kembali lagi sampai batas finish.

- 4 Setelah melewati finish stopwatch dihentikan.
- 5 Anak diberi kesempatan untuk melakukannya kembali sebanyak 1 kali, setelah semua anak telah melakukan aktivitas bermain halang rintang dengan modifikasi *shuttle run*.

Untuk menstabilkan kembali kondisi tubuh anak maka anak melakukan gerakan pendinginan sekaligus mendiskusikan kegiatan ini dengan anak-anak. Setelah pendinginan selesai, anak-anak diajak kembali ke kelas untuk melanjutkan kegiatan berikutnya.

c) Siklus I Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga pada siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu, 23 November 2013. Pada pertemuan ini tema yang disampaikan adalah tanaman dengan sub tema tanaman di ladang. Jumlah anak yang mengikuti pembelajaran sebanyak 27 anak terdiri dari 8 anak laki-laki dan 19 anak perempuan. Pada pertemuan ketiga ini kegiatan akan dilaksanakan dengan aktivitas bermain halang rintang dengan modifikasi *boomerang run*. Benda yang digunakan untuk rintangan adalah kardus.

Guru mengawali pembelajaran dengan berdoa, salam, dan presensi. Setelah melakukan kegiatan apersepsi guru menjelaskan tentang kegiatan fisik hari ini yaitu aktivitas bermain halang rintang yang akan dilaksanakan di halaman depan sekolah. Anak diajak menuju halaman depan dengan membentuk barisan

memanjang sambil menyanyikan lagu naik-naik ke puncak gunung. Sebelum pelaksanaan bermain halang rintang anak melakukan pemanasan dengan membentuk lingkaran sambil bermain dan bernyanyi “laba-laba”. Anak terlihat sangat senang mengikuti kegiatan pemanasan.

Anak dikondisikan membentuk dua barisan setelah kegiatan pemanasan selesai. Setelah barisan terbentuk, anak memperhatikan penjelasan guru tentang kegiatan yang akan dilakukan serta aturan main. Ketika guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan anak bersorak gembira. Anak memperhatikan contoh yang diperagakan oleh guru. Anak diberi kesempatan untuk bertanya apabila masih belum jelas dengan kegiatan tersebut. Anak memulai kegiatan setelah mendengar aba-aba dari guru. Setelah selesai dilanjutkan dengan anak yang lain secara bergantian.

Adapun langkah-langkah dalam melakukan permainan halang rintang dengan modifikasi *boomerang run* adalah :

- 1 Anak berdiri dibelakang garis start.
- 2 Pada aba-aba “siap” anak dengan start berdiri dan siap lari.
- 3 Pada aba-aba “ya” serta diikuti dengan bunyi peluit anak segera berlari secepat mungkin menuju bendera merah dengan melewati kardus yang telah disusun secara zigzag kemudian berlari menuju bendera merah dan berlari kembali menuju bendera hijau, lalu berlari menuju bendera hijau kembali dan berlari ke garis finish
- 4 Setelah melewati finish stopwatch dihentikan.

- 5 Anak diberi kesempatan untuk melakukannya kembali sebanyak 1 kali, setelah semua anak telah melakukan aktivitas bermain halang rintang dengan modifikasi *boomerang run*.

Untuk menstabilkan kembali kondisi tubuh anak maka anak melakukan gerakan pendinginan sekaligus mendiskusikan kegiatan ini dengan anak-anak. Setelah pendinginan selesai, anak-anak diajak kembali ke kelas untuk melanjutkan kegiatan berikutnya.

d) Observasi

Dalam kegiatan observasi yang diamati adalah kelincahan anak selama mengikuti aktivitas bermain halang rintang serta keefektifan permainan tersebut. Pengamatan dilakukan bersamaan dengan proses kegiatan pembelajaran. Selama proses pembelajaran siklus I dari 3 kali pertemuan dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan yang telah direncanakan.

Pada awalnya anak terlihat penasaran dengan kegiatan yang akan dilakukan. Setelah guru memberikan penjelasan dan contoh melakukan permainan, anak terlihat bersemangat dan antusias mengikuti aktivitas bermain halang rintang karena kegiatan tersebut merupakan kegiatan yang baru bagi anak-anak. Pada siklus pertama anak masih terlihat bingung melakukan aktivitas bermain halang ritang. Ada beberapa anak yang kurang lincah melewati rintangan yang telah disediakan, namun guru terus membimbing dan memotivasi anak agar mau melakukannya walaupun masih dengan bantuan.

Berdasarkan pengamatan selama proses observasi pembelajaran guna meningkatkan kelincahan melalui aktivitas bermain halang rintang pada siklus I, diketahui bahwa anak masih pada tahap penyesuaian dengan kegiatan yang baru yang sangat berbeda dengan kegiatan sebelumnya, sehingga ada anak yang cepat menyesuaikan dan ada anak yang lama melakukan penyesuaian terhadap kegiatan tersebut. Peneliti dan guru kelas pada pelaksanaan siklus I lebih banyak membimbing dan memotivasi anak agar mau terlibat dalam aktivitas bermain halang rintang. Berdasarkan hasil observasi yang sudah diperoleh dapat disimpulkan bahwa masih banyak anak yang kurang bisa dan kurang lincah dalam melakukan aktivitas bermain halang rintang. Hal ini dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel. 9 Rekapitulasi Perbandingan Hasil Pra Tindakan dan Siklus I Aktivitas Bermain Halang Rintang

Kriteria	Aktivitas Bermain Halang Rintang											
	Pra Tindakan						Siklus I					
	Modifikasi Zigzag Run		Modifikasi Shuttle Run		Modifikasi Boomerang Run		Modifikasi ZigzagRun		Modifikasi Shuttle Run		Modifikasi Boomerang Run	
	Jml Ank	Perse ntase	Jml Ank	Perse ntase	Jml Ank	Perse ntase	Jml Ank	Perse ntase	Jml Ank	Perse ntase	Jml Ank	Per- senta se
Sangat Bisa	2	7,4%	1	3,7%	2	7,4%	2	7,4%	1	3,7%	2	7,4 %
Bisa	5	18,5 %	1	3,7%	5	18,5 %	6	22,2 %	3	11,1 %	6	22,2 %
Kurang Bisa	20	74,1 %	25	92,6 %	20	74,1 %	19	70,4 %	23	85,2 %	19	70,4 %
Belum Bisa	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%

Berdasarkan hasil observasi dapat dilihat perbandingan persentase pencapaian hasil belajar kelincahan anak pada pra tindakan dengan siklus I. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel. 10 Rekapitulasi Hasil Pra Tindakan dan Hasil Siklus I Kelincahan

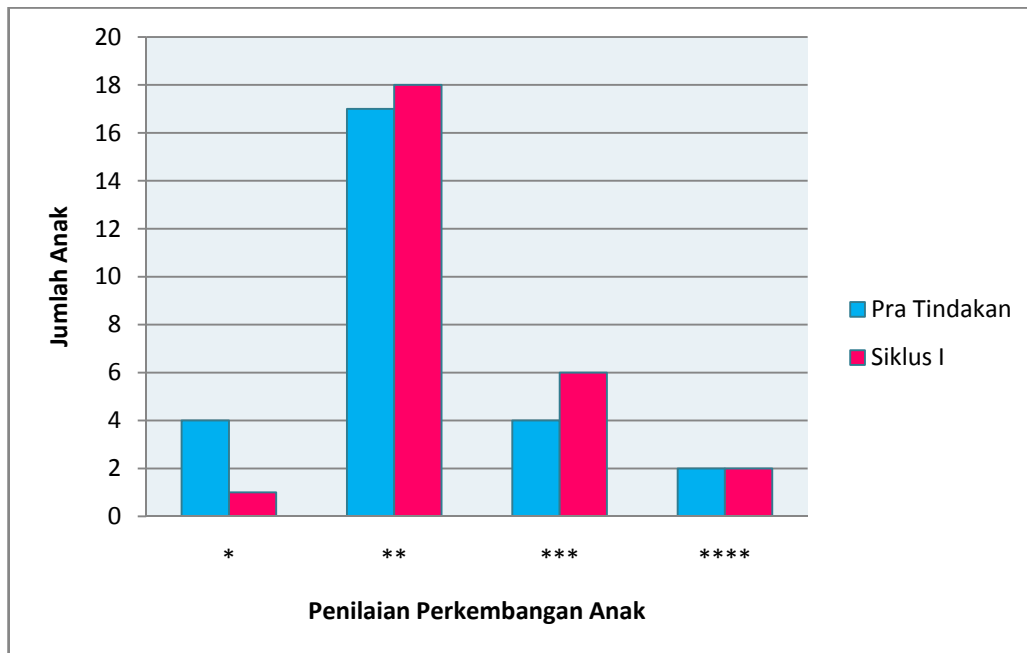
Kriteria	Kelincahan											
	Pra Tindakan						Siklus I					
	Pertemuan Pertama		Pertemuan Kedua		Pertemuan Ketiga		Pertemuan Pertama		Pertemuan Kedua		Pertemuan Ketiga	
	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase
Sangat Baik	2	7,4%	1	3,7%	2	7,4%	2	7,4%	1	3,7%	2	7,4%
Baik	4	14,8%	4	14,8%	4	14,8%	6	22,2%	7	25,9%	6	22,2%
Kurang Baik	17	63,0%	18	66,7%	17	63,0%	18	66,7%	18	66,7%	18	66,7%
Belum Baik	4	14,8%	4	14,8%	4	14,8%	1	3,7%	1	3,7%	1	3,7%

Skor dari 3 kali tindakan yang dilakukan oleh peneliti diperoleh hasil dan rata-rata skor kelincahan anak sebagai berikut:

Tabel 11. Rentang Skor Kelincahan Anak Siklus I

Kriteria	Rentang Skor	Jumlah anak	Persentase
Sangat Baik	10-12	2	7,4%
Baik	7-9	6	22,2%
Kurang Baik	4-6	18	66,7%
Belum Baik	1-3	1	3,7%

Hasil tersebut juga dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut :



Gambar 3. Grafik Perbandingan Pra Tindakan dan Siklus I Kelincahan Anak

Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa kelincahan anak kelompok B2 masih berada pada kriteria kurang baik, hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan yang menunjukkan 1 dari 27 anak atau 3,7% berada pada kriteria belum baik, 18 dari 27 anak atau 66,7 % pada kriteria kurang baik, 6 dari 27 anak atau 22,2 % pada kriteria baik, dan 2 dari 27 anak atau 7,4 % anak pada kriteria sangat baik.

e) Refleksi

Kegiatan refleksi dimaksudkan sebagai proses evaluasi tindakan untuk mengetahui hambatan-hambatan yang dialami selama pelaksanaan tindakan pada siklus I. Pada kegiatan ini, peneliti bersama guru kelas melaksanakan diskusi mengenai pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I, serta

mendiskusikan hambatan-hambatan yang ditemukan pada saat melakukan kegiatan sehingga mempengaruhi ketercapaian kelincahan anak yang optimal.

Beberapa kendala dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I adalah :

- 1 Beberapa anak masih kesulitan dalam beberapa melewati rintangan.
- 2 Beberapa anak masih belum paham dengan aturan main.

Dari beberapa hambatan yang muncul, maka peneliti dan guru kelas melakukan diskusi untuk mencari solusi atas kendala tersebut. Adapun solusi dari beberapa hambatan tersebut adalah :

- 1 Melakukan permainan dengan model kompetisi, sehingga semangat anak akan lebih meningkat.
- 2 Anak diberikan pemahaman akan aturan main dengan jelas.
- 3 Anak diberikan *reward* agar anak lebih semangat dan antusias.

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I, peneliti juga membandingkan dengan data kemampuan anak sebelum dilaksanakan tindakan. Hasil pengamatan dan perbandingan tersebut menunjukkan adanya perubahan persentase anak terkait dengan kelincahan dan aktivitas bermain halang rintang yang meningkat, namun peneliti ingin lebih mengoptimalkan peningkatan anak terhadap kelincahan pada target yang diharapkan. Berdasarkan refleksi tersebut maka peneliti merencanakan untuk diadakan tindakan terkait dengan kelincahan melalui aktivitas bermain halang rintang pada siklus II.

b. Hipotesis II

Berdasarkan hasil dari siklus I dapat diajukan rumusan hipotesis untuk siklus II yaitu aktivitas bermain halang rintang dengan cara berkompetisi atau

perlombaan dan pemberian *reward* dapat memberikan motivasi anak sehingga dapat meningkatkan kelincahan bagi anak kelompok B2 di TK Negeri Pembina Panjatan.

c. Siklus II

1) Perencanaan

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi siklus I, peneliti dan guru kelas berdiskusi menyusun perencanaan untuk pelaksanaan penelitian pada siklus II. Adapun perencanaan tersebut meliputi :

a) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)

Rencana kegiatan harian disusun oleh peneliti dengan berkolaborasi atau bekerja sama dengan guru kelas sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) TK Negeri Pembina Panjatan dan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Dalam penyusunan RKH ini peneliti dan guru menyepakati bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus II adalah dengan aktivitas bermain halang rintang yaitu permainan dengan modifikasi *shuttle run*, modifikasi *zigzag run*, dan modifikasi *boomerang run*. Setelah kegiatan disusun kemudian dikonsultasikan untuk mendapatkan persetujuan kepala TK.

b) Mempersiapkan Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi yang akan digunakan untuk mencatat hasil tindakan terhadap kelincahan anak melalui aktivitas bermain halang rintang.

c) Mempersiapkan media pembelajaran

Sebelum pelaksanaan tindakan dilaksanakan peneliti mempersiapkan media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kelincuhan melalui aktivitas bermain halang rintang. Media yang digunakan dalam kegiatan ini adalah kardus, simpai, peluit, stopwatch, dan lintasan.

d) Mempersiapkan alat dokumentasi

Sebelum pelaksanaan tindakan peneliti juga mempersiapkan alat yang akan digunakan untuk mendokumentasikan setiap kegiatan yaitu berupa foto.

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan siklus II dilaksanakan tiga kali pertemuan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan metode demonstrasi yang dilakukan oleh guru dan anak menirukan apa yang didemonstrasikan atau yang diperagakan guru secara bertahap sampai kelincuhan anak berkembang dengan baik serta anak dapat bermain halang rintang dengan baik.

a) Siklus II Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 26 November 2013. Pada pertemuan ini tema yang disampaikan adalah tanaman dengan sub tema tanaman di ladang. Jumlah anak yang mengikuti pembelajaran sebanyak 27 anak terdiri dari 8 anak laki-laki dan 19 anak perempuan. Pada pertemuan pertama ini kegiatan akan dilaksanakan dengan aktivitas bermain halang rintang dengan modifikasi *zigzag run*. Benda yang digunakan untuk rintangan adalah kardus.

Guru mengawali pembelajaran dengan berdoa, salam, dan presensi. Setelah melakukan kegiatan apersepsi guru menjelaskan tentang kegiatan fisik hari ini yaitu aktivitas bermain halang rintang yang akan dilaksanakan di halaman depan sekolah. Anak diajak menuju halaman depan dengan membentuk barisan memanjang sambil menyanyikan lagu paman datang. Sebelum pelaksanaan bermain halang rintang anak melakukan pemanasan dengan bermain dan bernyanyi “Ular Naga”. Anak terlihat sangat senang mengikuti kegiatan pemanasan.

Anak dikondisikan membentuk dua barisan setelah kegiatan pemanasan selesai. Setelah barisan terbentuk, anak memperhatikan penjelasan guru tentang kegiatan yang akan dilakukan serta aturan main. Ketika guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan anak bersorak gembira. Anak memperhatikan contoh yang diperagakan oleh guru. Anak diberi kesempatan untuk bertanya apabila masih belum jelas dengan kegiatan tersebut. Anak memulai kegiatan setelah mendengar aba-aba dari guru. Setelah selesai dilanjutkan dengan anak yang lain secara bergantian.

Adapun langkah-langkah dalam melakukan permainan halang rintang dengan modifikasi *zigzag run* adalah :

- 1 Anak berdiri dibelakang garis start.
- 2 Pada aba-aba “siap” anak dengan start berdiri dan siap lari.
- 3 Pada aba-aba “ya” serta diikuti dengan bunyi peluit anak segera berlari secepat mungkin dan melewati 10 kardus yang telah disusun secara zigzag sampai batas finish.

- 4 Setelah melewati finish stopwatch dihentikan.
- 5 Anak diberi kesempatan untuk melakukannya kembali sebanyak 1 kali, setelah semua anak telah melakukan aktivitas bermain halang rintang dengan modifikasi *zigzag run*.

Untuk menstabilkan kembali kondisi tubuh anak maka anak melakukan gerakan pendinginan sekaligus mendiskusikan kegiatan ini dengan anak-anak serta pemberian *reward* berupa stiker bintang kepada anak karena sudah melakukan kegiatan dengan semangat dan baik. Setelah pendinginan selesai, anak-anak diajak kembali ke kelas untuk melanjutkan kegiatan berikutnya.

b) Siklus II Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua siklus kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 28 November 2013. Pada pertemuan ini tema yang disampaikan adalah tanaman dengan sub tema tanaman di hutan. Jumlah anak yang mengikuti pembelajaran sebanyak 27 anak terdiri dari 8 anak laki-laki dan 19 anak perempuan. Pada pertemuan kedua ini kegiatan akan dilaksanakan dengan aktivitas bermain halang rintang dengan modifikasi *shuttle run*. Benda yang digunakan untuk rintangan adalah simpai dan kardus.

Guru mengawali pembelajaran dengan berdoa, salam, dan presensi. Setelah melakukan kegiatan apersepsi guru menjelaskan tentang kegiatan fisik hari ini yaitu aktivitas bermain halang rintang yang akan dilaksanakan di halaman depan sekolah. Anak diajak menuju halaman depan dengan membentuk barisan memanjang sambil menyanyikan lagu cemara. Sebelum pelaksanaan bermain halang rintang anak melakukan pemanasan dengan bernyanyi sambil bermain

“Mimimi”. Anak terlihat sangat senang dan antusias mengikuti kegiatan pemanasan.

Anak dikondisikan membentuk dua barisan setelah kegiatan pemanasan selesai. Setelah barisan terbentuk, anak memperhatikan penjelasan guru tentang kegiatan yang akan dilakukan serta aturan main. Ketika guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan anak bersorak gembira. Anak memperhatikan contoh yang diperagakan oleh guru. Anak diberi kesempatan untuk bertanya apabila masih belum jelas dengan kegiatan tersebut. Anak memulai kegiatan setelah ada aba-aba dari guru. Setelah selesai dilanjutkan dengan anak yang lain secara bergantian.

Adapun langkah-langkah dalam melakukan permainan halang rintang dengan modifikasi *shuttle run* adalah :

- 1 Anak berdiri dibelakang garis start.
- 2 Pada aba-aba “siap” anak dengan start berdiri dan siap lari.
- 3 Pada aba-aba “ya” serta diikuti dengan bunyi peluit anak segera mengambil 1 bendera dan berlari secepat mungkin meloncati simpai yang disusun secara lurus dan melewati kardus yang telah disusun secara zigzag dan meletakan bendera ditempat yang telah disediakan setelah itu segera berbalik menuju garis start untuk mengambil bendera lainnya dan memindahkannya ketempat yang disediakan kemudian kembali lagi sampai batas finish.
- 4 Setelah melewati finish stopwatch dihentikan.

5 Anak diberi kesempatan untuk melakukannya kembali sebanyak 1 kali, setelah semua anak telah melakukan aktivitas bermain halang rintang dengan modifikasi *shuttle run*.

Untuk menstabilkan kembali kondisi tubuh anak maka anak melakukan gerakan pendinginan sekaligus mendiskusikan kegiatan ini dengan anak-anak serta pemberian *reward* berupa stiker bintang kepada anak karena sudah melakukan kegiatan dengan semangat dan baik. Setelah pendinginan selesai, anak-anak diajak kembali ke kelas untuk melanjutkan kegiatan berikutnya.

c) Siklus II Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga pada siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu, 30 November 2013. Pada pertemuan ini tema yang disampaikan adalah tanaman dengan sub tema tanaman di hutan. Jumlah anak yang mengikuti pembelajaran sebanyak 27 anak terdiri dari 8 anak laki-laki dan 19 anak perempuan. Pada pertemuan ketiga ini kegiatan akan dilaksanakan dengan aktivitas bermain halang rintang dengan modifikasi *boomerang run*. Benda yang digunakan untuk rintangan adalah kardus.

Guru mengawali pembelajaran dengan berdoa, salam, dan presensi. Setelah melakukan kegiatan apersepsi guru menjelaskan tentang kegiatan fisik hari ini yaitu aktivitas bermain halang rintang yang akan dilaksanakan di halaman depan sekolah. Anak diajak menuju halaman depan dengan membentuk barisan memanjang sambil menyanyikan lagu cemara. Sebelum pelaksanaan bermain halang rintang anak melakukan pemanasan dengan mengikuti gerakan-gerakan

sederhana yang diperagakan oleh guru. Anak terlihat sangat senang mengikuti kegiatan pemanasan.

Anak dikondisikan membentuk dua barisan setelah kegiatan pemanasan selesai. Setelah barisan terbentuk, anak memperhatikan penjelasan guru tentang kegiatan yang akan dilakukan serta aturan main. Ketika guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan anak bersorak gembira. Anak memperhatikan contoh yang diperagakan oleh guru. Anak diberi kesempatan untuk bertanya apabila masih belum jelas dengan kegiatan tersebut. Anak memulai kegiatan setelah mendengar aba-aba dari guru. Setelah selesai dilanjutkan dengan anak yang lain secara bergantian.

Adapun langkah-langkah dalam melakukan permainan halang rintang dengan modifikasi *boomerang run* adalah :

- 1 Anak berdiri dibelakang garis start.
- 2 Pada aba-aba “siap” anak dengan start berdiri dan siap lari.
- 3 Pada aba-aba “ya” serta diikuti dengan bunyi peluit anak segera berlari secepat mungkin menuju bendera merah kemudian berlari menuju bendera merah disebelah kanan dan berlari kembali menuju bendera hijau, lalu berlari menuju bendera hijau kembali dan berlari ke garis finish
- 4 Setelah melewati finish stopwatch dihentikan.
- 5 Anak diberi kesempatan untuk melakukannya kembali sebanyak 1 kali, setelah semua anak telah melakukan aktivitas bermain halang rintang dengan modifikasi *boomerang run*.

Untuk menstabilkan kembali kondisi tubuh anak maka anak melakukan gerakan pendinginan sekaligus mendiskusikan kegiatan ini dengan anak-anak serta pemberian *reward* berupa stiker bintang kepada anak karena sudah melakukan kegiatan dengan semangat dan baik. Setelah pendinginan selesai, anak-anak diajak kembali ke kelas untuk melanjutkan kegiatan berikutnya.

3) Observasi

Peneliti bersama dengan guru kelas melakukan observasi selama proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aktivitas bermain halang rintang. Selama proses pembelajaran siklus II dari 3 kali pertemuan dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan yang telah direncanakan.

Pada awalnya, anak mulai menanyakan apakah mereka akan diajak untuk bermain lagi atau tidak. Kemudian guru memberikan penjelasan dan contoh melakukan permainan kembali, anak terlihat bersemangat dan antusias mengikuti aktivitas bermain halang rintang. Anak diberikan kesempatan untuk bertanya apabila anak belum jelas menerima penjelasan dari guru. Anak terlihat sangat antusias dan bersemangat untuk mulai melakukan kegiatan tersebut. Peneliti melihat beberapa anak yang sebelumnya masih kurang lincah dalam melewati rintangan yang disediakan, terlihat sudah mampu melewati rintangan yang disediakan dengan rentang waktu yang singkat. Hal ini menunjukkan adanya perubahan kemampuan anak khususnya dalam kelincahannya.

Dari hasil observasi dapat diperoleh data sebagai berikut :

Tabel. 12 Rekapitulasi Perbandingan Hasil Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II dalam Aktivitas Bermain Halang Rintang

Kriteria	Aktivitas Bermain Halang Rintang																	
	Pra Tindakan						Siklus I						Siklus II					
	Modifikasi Zigzag Run		Modifikasi Shuttle Run		Modifikasi Boomerang Run		Modifikasi ZigzagRun		Modifikasi Shuttle Run		Modifikasi Boomerang Run		Modifikasi ZigzagRun		Modifikasi Shuttle Run		Modifikasi Boomerang Run	
	Jml Ank	Persentase	Jml Ank	Persentase	Jml Ank	Persentase	Jml Ank	Persentase	Jml Ank	Persentase	Jml Ank	Persentase	Jml Ank	Persentase	Jml Ank	Persentase	Jml Ank	Persentase
Sangat Bisa	2	7%	1	4%	2	7%	2	7%	1	4%	2	7%	6	22,20%	3	11,10%	8	29,60%
Bisa	5	18,50%	1	3,70%	5	18,50%	6	22,20%	3	11,10%	6	22,20%	11	40,70%	20	74,20%	17	63,00%
Kurang Bisa	20	74,10%	25	92,60%	20	74,10%	19	70,40%	23	85,20%	19	70,40%	10	37,10%	4	14,80%	2	7%
Belum Bisa	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%

Tabel. 13 Rekapitulasi Perbandingan Hasil Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II dalam Kelincahan Anak

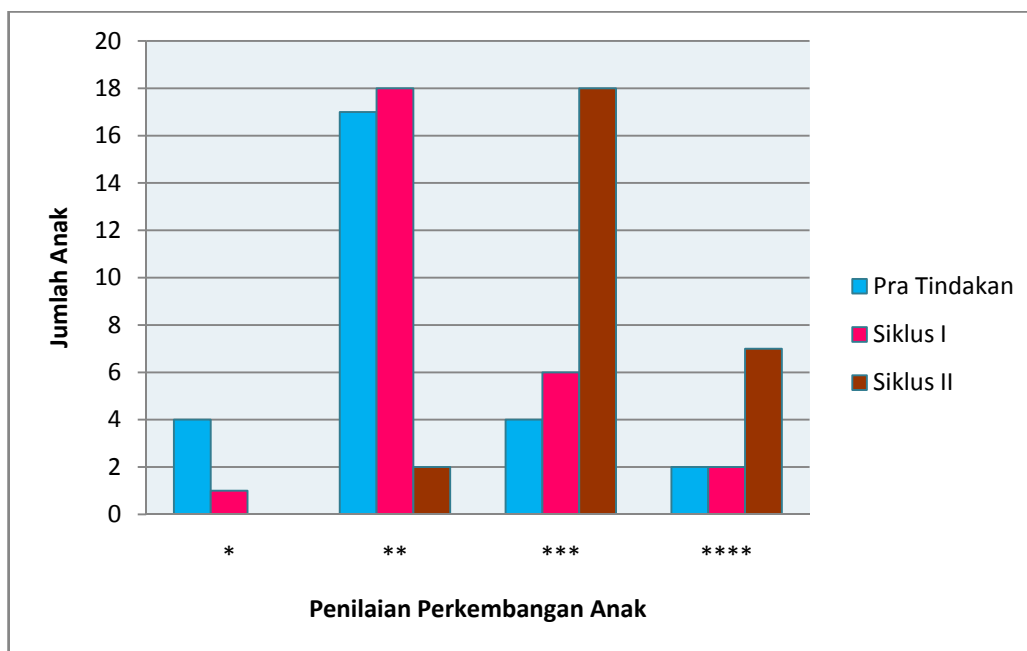
Kriteria	Kelincahan																	
	Pra Tindakan						Siklus I						Siklus II					
	Observasi I		Observasi II		Observasi III		Pertemuan Pertama		Pertemuan Kedua		Pertemuan Ketiga		Pertemuan Pertama		Pertemuan Kedua		Pertemuan Ketiga	
	Jml Ank	Persentase	Jml Ank	Persentase	Jml Ank	Persentase	Jml Ank	Persentase	Jml Ank	Persentase	Jml Ank	Persentase	Jml Ank	Persentase	Jml Ank	Persentase	Jml Ank	Persentase
Sangat Baik	2	7.4%	1	3,70%	2	7.4%	2	7.4%	1	3,70%	2	7.4%	6	22,20%	5	18,50%	7	25,90%
Baik	4	14,80%	4	14,80%	4	14,80%	6	22,20%	7	25,90%	6	22,20%	11	40,70%	18	66,70%	18	66,70%
Kurang Baik	17	63,00%	18	66,70%	17	63,00%	18	66,70%	18	66,70%	18	66,70%	10	37,10%	4	14,80%	2	7%
Belum Baik	4	14,80%	4	14,80%	4	14,80%	1	3,70%	1	3,70%	1	3,70%	0	0%	0	0%	0	0%

Skor dari 3 kali tindakan yang dilakukan oleh peneliti diperoleh hasil dan rata-rata skor kelincahan anak sebagai berikut:

Tabel 14. Rentang Skor Kelincahan Anak Siklus II

Kriteria	Rentang Skor	Jumlah anak	Persentase
Sangat Baik	10-12	7	25,9%
Baik	7-9	18	66,7%
Kurang Baik	4-6	2	7,4%
Belum Baik	1-3	0	0%

Hasil tersebut juga dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut :



Gambar 4. Grafik Perbandingan Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II pada Kelincahan Anak

Berdasarkan hasil observasi dari sebelum dilakukan tindakan ke siklus I dan II dapat dilihat perbandingan persentase hasil belajar pada tabel dan grafik diatas. Dari data yang diperoleh, dapat diketahui hasil pencapaian belajar anak dalam kelincahannya melalui aktivitas bermain halang rintang pada anak kelompok B2 di TK Negeri Pembina Panjatan mengalami peningkatan. Sebelum adanya suatu tindakan berkaitan dengan motorik kasar khususnya kelincahan anak pada kriteria belum baik sebanyak 4 dari 27 anak atau 14,8%, selanjutnya anak dengan kriteria kurang baik sebanyak 17 dari 27 anak atau 63,0 %, anak pada kriteria baik sebanyak 4 dari 27 anak atau 14,8 %, dan anak pada kriteria sangat baik sebanyak 2 dari 27 anak atau 7,4 %.

Setelah diadakan tindakan pada siklus I kelincahan anak mengalami peningkatan yaitu anak pada kriteria belum baik sebanyak 1 dari 27 anak atau 7,40%, selanjutnya anak dengan kriteria kurang baik sebanyak 18 dari 27 anak atau 66,7 %, anak pada kriteria baik sebanyak 6 dari 27 anak atau 22,2 %, dan anak pada kriteria sangat baik sebanyak 2 dari 27 anak atau 7,4 %. Pada siklus II kelincahan anak dengan kriteria belum baik sudah tidak ada lagi dari 27 anak atau 0%, selanjutnya anak dengan kriteria kurang baik juga menurun menjadi 2 dari 27 anak atau 7,4 %, anak pada kriteria baik meningkat sebanyak 18 dari 27 anak atau 66,7 %, dan anak pada kriteria sangat baik meningkat menjadi 7 dari 27 anak atau 25,9 %. Dengan kalkulasi peningkatan kelincahan anak sebesar 92,6% yaitu pada kriteria baik dan sangat baik.

Dapat disimpulkan bahwa dari hasil pengamatan yang dilakukan sebelum tindakan, siklus I, hingga siklus II melalui aktivitas bermain halang rintang dapat

meningkatkan kelincahan anak kelompok B2 di TK Negeri Pembina Panjatan, Kulon Progo. Hal ini sesuai dengan data yang diperoleh pada siklus I dan II. Untuk itu peneliti menganggap bahwa hasil tindakan pada siklus II ini telah sesuai dengan hipotesis yang diajukan.

d) Refleksi

Refleksi pada siklus II dilakukan oleh peneliti dan guru kelas pada akhir siklus II. Dalam refleksi ini peneliti dan guru kelas mendiskusikan tentang proses pembelajaran yang terjadi saat dilaksanakannya tindakan. Anak sangat antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran dari awal sampai akhir kegiatan. Kegiatan aktivitas bermain halang rintang yang distimuluskan kepada anak sudah mampu memberikan kontribusi terhadap kelincahan yang anak miliki, anak sudah mengalami peningkatan dan masuk dalam kriteria sangat baik. Pada siklus II kelincahan anak sudah mengalami peningkatan dan telah memenuhi indikator keberhasilan sehingga penelitian dirasa cukup dan dihentikan pada siklus II.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas terdiri dari 2 siklus dengan 3 kali pertemuan pada setiap siklusnya. Setiap siklus pada penelitian ini terdiri dari perencanaan, tindakan dan pengamatan, serta refleksi. Data diperoleh dari hasil observasi selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi. Data dari lembar observasi tersebut digunakan oleh peneliti untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada anak.

Analisis data pada penelitian ini terjadi secara interaktif baik sebelum, saat, dan sesudah dilaksanakan penelitian ini. Sebelum penelitian dilakukan peneliti melakukan analisis yaitu dalam menentukan rumusan masalah yang muncul, kemudian analisis juga dilakukan saat pengambilan data awal anak. Analisis awal sebelum dilakukan penelitian digunakan untuk mengetahui sejauh mana permasalahan dan kemampuan anak sehingga dapat dilakukan tindakan penelitian yang tepat.

Berdasarkan hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran serta dampak dari stimulasi yang telah diberikan pada anak menunjukkan bahwa terdapat permasalahan yang berkaitan dengan perkembangan motorik kasar anak khususnya dalam hal ini kelincahan. Menurut Mochamad Sajoto (1995:55) kelincahan adalah kemampuan merubah arah dengan cepat dan tepat, selagi tubuh bergerak dari satu tempat ke tempat lain, yaitu suatu kemampuan untuk merubah posisi badan secara tepat dan cepat. Data hasil observasi anak terkait dengan kelincahan anak sebelum dilaksanakan tindakan terlihat hanya beberapa anak yang memiliki kelincahan yang sangat baik dan baik. Adapun data hasil observasi terkait dengan kelincahan anak sebelum dilaksanakan tindakan menunjukkan bahwa anak pada kriteria belum baik sebanyak 4 dari 27 anak atau 14,8%, selanjutnya anak dengan kriteria kurang baik sebanyak 17 dari 27 anak atau 63,0 %, anak pada kriteria baik sebanyak 4 dari 27 anak atau 14,8 %, dan anak pada kriteria sangat baik sebanyak 2 dari 27 anak atau 7,4 %.

Mengacu pada hasil observasi awal tersebut dapat dikatakan bahwa kemampuan motorik kasar khususnya kelincahan masih belum berkembang

dengan optimal dan perlu adanya suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan tersebut. Rendahnya kemampuan motorik kasar khususnya kelincihan dikarenakan proses pembelajaran hanya terpaku pada kemampuan-kemampuan kognitif anak sehingga kemampuan motorik anak kurang distimulasi. Selama ini aktivitas motorik kasar anak khususnya kelincihan anak kelompok B2 lebih banyak dilakukan secara terintegrasi dengan kemampuan dasar lainnya. Anak cenderung bosan dengan kegiatan pembelajaran yang disusun untuk mengembangkan kelincihan karena kegiatan pembelajaran tersebut belum bervariasi. Bentuk kegiatan pembelajaran tersebut adalah berlari pada jarak tertentu tanpa ada variasi permainan didalamnya.

Melihat dari permasalahan tersebut maka diperlukan suatu kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi anak serta dapat memberikan kesempatan pada anak untuk menggali pengalaman-pengalaman baru secara langsung dan pada akhirnya dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kelincihan tersebut adalah melalui aktivitas bermain halang rintang.

Menurut Mochamad Djumidar (2004:38) halang rintang merupakan kegiatan jasmani yang berbentuk gerak lari atau berlari melalui rintangan. Selanjutnya, menurut Mochamad Djumidar (2003:38) manfaat halang rintang adalah a) meningkatkan daya tahan, b) meningkatkan kekuatan, c) meningkatkan kecepatan, d) meningkatkan kelincihan, e) meningkatkan kelentukan. Aktivitas bermain halang rintang akan mendorong kebutuhan anak secara aktif berinteraksi dan terlibat dengan lingkungan fisiknya. Melalui aktivitas bermain halang rintang

anak berkesempatan untuk memperkaya gerakan-gerakannya seperti berbagai gerakan dengan tangan, kaki, kepala, atau bagian tubuh lain yang melibatkan otot besar maupun otot kecil anak sehingga memungkinkan anak secara penuh mengembangkan kemampuan fisik motoriknya khususnya dalam hal ini kelincahan anak.

Bentuk aktivitas bermain halang rintang yang bervariasi akan membuat anak merasa tertarik dan senang serta anak mampu menguasai keterampilan khususnya kelincahan anak secara optimal dan bermakna bagi anak. Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yaitu senang bermain maka apabila kegiatan tertentu yang dilakukan sambil bermain akan menjadikan anak belajar sesuai taraf perkembangannya, karena pada usia ini anak masih suka bermain (Montolalu dkk, 2006). Oleh karena itu metode ini tepat untuk digunakan, karena metode bermain akan memberikan kesempatan pada siswa untuk menerima dan merespon stimulus yang diberikan guru sesuai dengan tahap perkembangannya.

Aktivitas bermain halang rintang ini juga tidak terlepas dari jalur prinsip pendidikan anak usia dini. Aktivitas bermain halang rintang menciptakan nuansa baru terhadap proses pembelajaran pada anak. Selain itu melalui aktivitas bermain halang rintang mampu menjadikan anak memiliki pengalaman bermain yang bervariasi yang akan membantu anak nantinya dalam pertumbuhan dan perkembangannya.

Secara umum pembelajaran berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Pada setiap akhir tindakan dilakukan diskusi antara peneliti dan guru kelas terkait hasil pengamatan dan selanjutnya direfleksikan sebagai

bahan pertimbangan dan perbaikan untuk siklus berikutnya. Penelitian ini dihentikan pada siklus akhir II karena pada akhir siklus II hasil kemampuan anak telah sesuai dengan indikator keberhasilan tepatnya mengalami peningkatan sebesar 92,6%.

Setelah data yang diperoleh dikumpulkan dan diolah maka data tersebut disajikan dan dari data tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan. Berdasarkan hasil observasi dan refleksi sebelum tindakan dan selama pelaksanaan tindakan pada proses pembelajaran siklus I, siklus II diperoleh peningkatan pada indikator yang diamati. Peningkatan jumlah anak yang memiliki kelincahan pada setiap siklusnya dapat dilihat dari kemampuan anak sebelum tindakan yaitu pada kriteria belum baik sebanyak 4 dari 27 anak atau 14,8%, selanjutnya anak dengan kriteria kurang baik sebanyak 17 dari 27 anak atau 63,0 %, anak pada kriteria baik sebanyak 4 dari 27 anak atau 14,8 %, dan anak pada kriteria sangat baik sebanyak 2 dari 27 anak atau 7,4 %.

Setelah diadakan tindakan pada siklus I kelincahan anak mengalami peningkatan yaitu anak pada kriteria belum baik sebanyak 1 dari 27 anak atau 7,40%, selanjutnya anak dengan kriteria kurang baik sebanyak 18 dari 27 anak atau 66,7 %, anak pada kriteria baik sebanyak 6 dari 27 anak atau 22,2 %, dan anak pada kriteria sangat baik sebanyak 2 dari 27 anak atau 7,4 %. Pada siklus II kelincahan anak dengan kriteria belum baik sudah tidak ada lagi dari 27 anak atau 0%, selanjutnya anak dengan kriteria kurang baik juga menurun menjadi 2 dari 27 anak atau 7,4 %, anak pada kriteria baik meningkat sebanyak 18 dari 27 anak atau 66,7 %, dan anak pada kriteria sangat baik meningkat menjadi 7 dari 27 anak atau

25,9 %. Dengan kalkulasi peningkatan kelincahan anak sebesar 92,6% yaitu pada kriteria baik dan sangat baik.

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisa data yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain halang rintang dengan modifikasi *zigzag run*, *shuttle run*, *boomerang run* dapat meningkatkan kelincahan anak. Hasil penelitian sesuai dengan pendapat dari Wira Indra Satya (2006:19), bahwa cara melatih kelincahan dapat dilakukan dengan metode lari bolak-balik maupun gerakan meloncat. Berlari cepat dengan *zig-zag* juga dapat meningkatkan kecepatan (*speed*) dan kelincahan (*agility*) (Wira Indra Satya, 2006:95). Sejalan dengan pemikiran tersebut kegiatan lain yang dapat digunakan untuk melatih kelincahan adalah *boomerang run* (Andi Suntonda, 2007). Gerakan-gerakan di atas merupakan bentuk aktivitas dalam bermain halang rintang yang dapat dibuktikan dalam penelitian ini untuk meningkatkan kelincahan anak.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian tindakan ini telah dilaksanakan oleh peneliti dan guru kelas dengan sungguh-sungguh dan optimal untuk mencapai hasil yang diharapkan. Namun didalamnya masih terdapat banyak kekurangan yaitu :

1. Jumlah anak didik yang terlalu banyak sehingga tidak sebanding dengan jumlah observer.
2. Kondisi anak yang terkadang tidak stabil sesekali berakibat anak tidak mau mengikuti kegiatan dan harus dibujuk terlebih dahulu agar mau mengikuti kegiatan sehingga sering mengurangi waktu dari kegiatan selanjutnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui aktivitas bermain halang rintang dapat meningkatkan kelincahan anak kelompok B2 di TK Negeri Pembina Panjatan Kulon Progo. Hasil pelaksanaan pembelajaran melalui aktivitas bermain halang rintang dapat dilihat melalui tingkat keberhasilan tindakan yang telah dilakukan pada setiap tahapan siklus yang mengalami peningkatan.

Kelincahan anak dari para tindakan siklus I mengalami peningkatan yaitu sebesar 29,3 %. Peningkatan tersebut masih belum maksimal sehingga diberi tindakan siklus II. Pada siklus II kegiatan dilakukan secara kompetisi serta pemberian *reward* dan terjadi peningkatan kelincahan sebesar 92,6%.

Langkah pembelajaran pada aktivitas bermain halang rintang adalah guru menyiapkan desain aktivitas bermain halang rintang terdiri dari permainan halang rintang dengan modifikasi *zigzag run*, *shuttle run*, dan *boomerang run*. Langkah bermain halang rintang dengan modifikasi *zigzag run* yaitu anak berlari secara *zigzag* melewati rintangan. Selanjutnya, bermain halang rintang dengan modifikasi *shuttle run* dapat dilakukan dengan langkah-langkah (1) anak berlari bolak-balik dengan melewati rintangan, (2) anak berlari bolak-balik secara *zigzag* dengan melewati rintangan. Bermain halang rintang dengan modifikasi *boomerang run* dilakukan dengan berlari dari satu titik ke titik yang lain secara melingkar.

Pada siklus I dilakukan secara individu sedangkan pada siklus II dilakukan secara kompetisi serta pemberian *reward*. Penelitian ini dihentikan pada siklus kedua karena pada siklus ini sudah terlihat peningkatan kelincahan pada anak dan terjadi perubahan dalam proses pembelajaran motorik kasar di kelompok B2 TK Negeri Pembina Panjatan Kulon Progo.

B. Saran

Penelitian ini memiliki beberapa saran bagi guru, peneliti dan sekolah. Adapun saran dalam penelitian ini adalah bagi :

1. Guru

Dalam pembelajaran motorik kasar khususnya untuk meningkatkan kelincahan aktivitas bermain halang rintang dapat diterapkan.

2. Peneliti Selanjutnya

Penerapan aktivitas bermain halang rintang dapat dipakai sebagai referensi bagi penelitian terkait dengan aspek-aspek perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Hamidsyah Noer. (1995). *Kepelatihan Dasar*. Jakarta: Depdikbud.
- Andi Suntonda. (2007). *Pedoman dan Instrumen Praktikum Tes dan Pengukuran Olahraga*. Bandung: UPI.
- Anas Sudjiono. (2008). *Pengantar Statistika*. Jakarta : Rajawali Press
- Anonim. (2012). *Halang Rintang*. Diakses dari www.ensiklopediagramuka.com pada tanggal 02 Januari 2014, jam 16.45 WIB.
- Baley, James A. (1986). *Pedoman Atlet Teknik Peningkatan Kekuatan dan Stamina*. Semarang: Dahara Prize.
- Bompa, Tudor O. (1999). *Periodization: Theory and Methodology of Training 4th Edition*. United States: Human Kinetics.
- Carr, Gerry A. (2003). *Atletik Untuk Sekolah*. Jakarta: PT. Raja Graffindo Persaja.
- Depdiknas. (2009). *Permen 58 Tahun 2009 : Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK SD*.
- Endang Rini. (2007). *Diktat Pengembangan Motorik*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ismaryati. (2006). *Tes Dan Pengukuran Olahraga*. Surakarta: UNS Press.
- Kasbolah Kasihani. (1998). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdikbud.
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Mansur, Harun Rasyid, & Suratno. (2006). *Assesmen Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Mayke. S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain Dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Mikdar U.Z. (2006). *Hidup Sehat : Nilai Inti Berolahraga*. Jakarta: Depdiknas.

- Mochamad Djumidar. (2004). *Gerak-Gerak Dasar Atletik Dalam Bermain*. Jakarta: PT. Raja Garafindo Persada.
- Mochamad Sajoto. (1995). *Peningkatan dan Pembinaan Kekuatan Kondisi Fisik dalam Olahraga*. Semarang: Dahara Prize.
- Moh. Gilang.(2006). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Jakarta: Ganeca Exact.
- Montolalu, B.E.F, dkk. (2006). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nuraini Hardiyanti dan Sukadiyanto. (2012). *Jurnal Kependidikan Keolahragaan* (Vol. 1, No. 1, Edisi Februari 2013).
- Remmy Muchtar. (1992). *Olahraga Pilihan Sepakbola*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Richard Decaprio. (2013). *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rusdinal Elizal. (2005). *Pengelolaan Kelas di TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT. Prenada Media Group.
- Sujiono & Yuliani, (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks
- Sudjiono, dkk. (2006). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharno HP. (1993). *Metodologi Pelatihan*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

- _____. (2008). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Sukadiyanto. (2010). *Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sukarta. (2003). Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan Senilai Melalui Penggunaan Media Bingo Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika di kelas IV Sekolah Dasar. *Skripsi*. Yogyakarta: UNY.
- Sukmadinata & Nana Syaodih. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.
- Tim. (1990). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tim Penyusun Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak. (2010). *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Wira Indra S. (2006). *Membangun Kebugaran Jasmani Dan Kecerdasan Melalui Bermain*. Jakarta: Depdiknas.

LAMPIRAN

Lampiran 1.

Surat Permohonan Validator

Instrumen dan Pernyataan

Validator Instrumen



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281

Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094

Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)

SURAT PERMOHONAN

No. 042/PGPAUD/III/13

Kepada
Yth. Bapak/Ibu BanuSetyo Adi, M.Pd
ditempat

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Joko Pamungkas, M.Pd.

NIP : 19770821 200501 1 001

Jabatan : Ketua Prodi PG PAUD FIP UNY

menyatakan bahwa mahasiswa dibawah ini :

Nama : Ayuning Budiani

NIM : 11111247039

Judul : Meningkatkan Kelincahan Gerak Melalui Aktivitas Bermain Halang Rintang
Anak Kelompok B2 TK Negeri Pembina Panjatan Kulon Progo

No. HP : 08976737473

benar-benar mahasiswa Prodi PG PAUD FIP UNY yang sedang menjalankan proses penyelesaian skripsi, maka dari itu kami memohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan sebagai **Validator Instrumen** dari skripsi mahasiswa tersebut agar penyelesaian tugas akhir skripsi mahasiswa PG PAUD FIP berjalan dengan lancar.

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas kerjasama dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 18 Oktober 2013

Ketua Program Studi PG-PAUD UNY

Joko Pamungkas, M.Pd.

NIP 19770821 200501 1 001

SURAT KETERANGAN VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Banu Setyo Adi, M.Pd
NIP : 19810920 200604 1 003
Jabatan : Asisten Ahli
Bidang Ahli : Pendidikan Jasmani

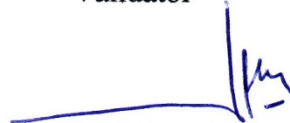
Menerangkan bahwa benar-benar telah mengevaluasi dan memvalidasi instrumen penelitian berupa lembar observasi untuk mahasiswa dibawah ini:

Nama : Ayuning Budiani
NIM : 11111247039
Jurusan : PPSD
Prodi : PG PAUD
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Agar dapat dipergunakan dalam penempuhan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul "Meningkatkan Kelincahan Melalui Aktivitas Bermain Halang Rintang Anak Kelompok B2 TK Negeri Pembina Panjatan Kulon Progo".

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 04 November 2013
Validator



Banu Setyo Adi, M.Pd.
NIP. 19810920 200604 1 003

Lampiran 2.

Lembar Observasi Aktivitas

Bermain Halang Rintang Dan

Kelincahan Anak

Lembar Observasi Aktivitas Bermain Halang Rintang

No	Nama Anak	Aktivitas Bermain Halang Rintang												Total Skor
		Modifikasi Zigzag Run (I)				Modifikasi Shuttle Run (II)				Modifikasi Boomerang Run(III)				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	A1													
2	A2													
3	A3													
4	A4													
5	A5													
6	A6													
7	A7													
8	A8													
9	A9													
10	A10													
11	A11													
12	A12													
13	A13													
14	A14													
15	A15													
16	A16													
17	A17													
18	A18													
19	A19													
20	A20													
21	A21													
22	A22													
23	A23													
24	A24													
25	A25													
26	A26													
27	A27													

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = bisa

Skor 4 = sangat bis

Lembar Observasi Kelincahan

No	Nama Anak	Kelincahan Anak												Total Skor
		Kecepatan Waktu												
		Pertemuan Pertama				Pertemuan Kedua				Pertemuan Ketiga				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	A1													
2	A2													
3	A3													
4	A4													
5	A5													
6	A6													
7	A7													
8	A8													
9	A9													
10	A10													
11	A11													
12	A12													
13	A13													
14	A14													
15	A15													
16	A16													
17	A17													
18	A18													
19	A19													
20	A20													
21	A21													
22	A22													
23	A23													
24	A24													
25	A25													
26	A26													
27	A27													

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = baik

Skor 4 = sangat baik

Rubrik Penilaian Kelincahan Anak

No	Kriteria	Deskripsi	Skor
1	Anak memiliki kelincahan yang sangat baik	Jika anak mampu menempuh lintasan berkelok dengan jarak 30 meter dalam waktu antara 10-15 detik.	4
	Anak memiliki kelincahan yang baik	Jika anak mampu menempuh lintasan berkelok dengan jarak 30 meter dalam waktu antara 16-21 detik	3
	Anak memiliki kelincahan yang kurang baik	Jika anak mampu menempuh lintasan berkelok dengan jarak 30 meter dalam waktu antara 22-27 detik	2
	Anak memiliki kelincahan yang belum baik	Jika anak mampu menempuh lintasan berkelok dengan jarak 30 meter dalam waktu antara 28-33 detik	1

Rubrik Penilaian Aktivitas Bermain Halang Rintang Modifikasi *Zigzag Run*

No	Kriteria	Deskripsi	Skor
1	Anak sangat bisa melakukan gerakan dalam permainan	Jika anak bisa melewati semua rintangan dengan lincah dari awal sampai akhir permainan dalam waktu sesingkat-singkatnya	4
	Anak bisa melakukan gerakan dalam permainan	Jika anak bisa melewati rintangan dari awal sampai akhir permainan	3
	Anak kurang bisa melakukan gerakan dalam permainan	Jika anak masih menabrak rintangan (kardus)	2
	Anak belum bisa melakukan gerakan dalam permainan	Jika anak tidak mau melakukan gerakan dari awal sampai akhir permainan.	1

Rubrik Penilaian Aktivitas Bermain Halang Rintang
Modifikasi *Shuttle Run*

No	Kriteria	Deskripsi	Skor
1	Anak sangat bisa melakukan gerakan dalam permainan	Jika anak bisa melewati semua rintangan dengan lincah dari awal sampai akhir permainan dalam waktu sesingkat-singkatnya	4
	Anak bisa melakukan gerakan dalam permainan	Jika anak bisa melewati semua rintangan dari awal sampai akhir permainan	3
	Anak kurang bisa melakukan gerakan dalam permainan	Jika anak hanya bisa melewati satu rintangan yang disediakan dari awal sampai akhir permainan	2
	Anak belum bisa melakukan gerakan dalam permainan	Jika anak tidak mau melakukan gerakan dari awal sampai akhir permainan	1

Rubrik Penilaian Aktivitas Bermain Halang Rintang Modifikasi *Boomerang Run*

No	Kriteria	Deskripsi	Skor
1	Anak sangat bisa melakukan gerakan dalam permainan	Jika anak bisa berlari mengitari lintasan dengan langkah kaki berirama dan dapat mengubah arahnya dari awal sampai akhir permainan dalam waktu sesingkat-singkatnya	4
	Anak bisa melakukan gerakan dalam permainan	Jika anak bisa berlari mengitari lintasan dengan langkah kaki berirama dan dapat mengubah arahnya dari awal sampai akhir permainan	3
	Anak kurang bisa melakukan gerakan dalam permainan	Jika anak hanya dapat berlari mengitari 3 lintasan dengan langkah kaki berirama namun dan belum dapat mengubah arahnya dengan cepat dari awal sampai akhir permainan	2
	Anak belum bisa melakukan gerakan dalam permainan	Jika anak tidak mau melakukan gerakan dari awal sampai akhir permainan.	1

Lampiran 3.

**Surat Ijin Penelitian dan Surat
Keterangan Selesai Penelitian**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax. (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp. (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 7028 / UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

15 November 2013

Yth. Kepala TK Negeri Pembina
Panjatan Kulon Progo
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Ayuning Budiani
NIM : 11111247039
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD
Alamat : Pleret, Panjatan, Kulon Progo

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : TK Negeri Pembina Panjatan
Subyek : Siswa Kelompok B2
Obyek : Kelincahan dan Aktivitas Bermain Halang Rintang
Waktu : November-Januari 2014
Judul : Meningkatkan Kelincahan Melalui Aktivitas Bermain Halang Rintang Anak Kelompok B2 TK Negeri Pembina Panjatan Kulon Progo

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN
UPTD PAUD DAN DIKDAS KECAMATAN PANJATAN
TK NEGERI PEMBINA KECAMATAN PANJATAN
Alamat : Pedukuhan II Panjatan, Panjatan, Kulon Progo Telp. (0274)7104134

SURAT KETERANGAN

No : 01 /KET/XI/2013

Yang bertanda tangan dibawah ini, kepala TK Negeri Pembina Panjatan menerangkan bahwa :

Nama : Ayuning Budiani
NIM : 11111247039
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Sesungguhnya telah selesai melakukan Penelitian Tindakan Kelas di TK Negeri Pembina Panjatan, pada semester I tahun ajaran 2013/2014 dengan judul “Meningkatkan Kelincahan Melalui Aktivitas Bermain Halang Rintang Anak Kelompok B2 TK Negeri Pembina Panjatan Kulon Progo”.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Panjatan, 30 November 2013

Kepala TK Negeri Pembina Panjatan


SRI LESTARI, S.Pd.AUD
Pembina, IV/a
NIP. 19630413 198303 2 008

Lampiran 4.

Hasil Observasi Pra Tindakan

**Hasil Observasi Aktivitas Bermain Halang Rintang
Pra Tindakan**

No	Nama Anak	Aktivitas Bermain Halang Rintang				Skor
		Modifikasi Zigzag Run				
		1	2	3	4	
1	A1		✓			2
2	A2		✓			2
3	A3		✓			2
4	A4		✓			2
5	A5			✓		3
6	A6		✓			2
7	A7		✓			2
8	A8		✓			2
9	A9		✓			2
10	A10		✓			2
11	A11		✓			2
12	A12		✓			2
13	A13		✓			2
14	A14		✓			2
15	A15		✓			2
16	A16		✓			2
17	A17		✓			2
18	A18		✓			2
19	A19		✓			2
20	A20			✓		3
21	A21		✓			2
22	A22		✓			2
23	A23				✓	4
24	A24				✓	4
25	A25			✓		3
26	A26			✓		3
27	A27			✓		3

Keterangan:

Skor 1 = tidak

Skor 2 = kurang

Skor 3 = bisa

Skor 4 = sangat bisa

**Hasil Observasi Aktivitas Bermain Halang Rintang
Pra Tindakan**

No	Nama Anak	Aktivitas Bermain Halang Rintang				Skor
		Modifikasi <i>Shuttle Run</i>				
		1	2	3	4	
1	A1		✓			2
2	A2		✓			2
3	A3		✓			2
4	A4		✓			2
5	A5		✓			2
6	A6		✓			2
7	A7		✓			2
8	A8		✓			2
9	A9		✓			2
10	A10		✓			2
11	A11		✓			2
12	A12		✓			2
13	A13		✓			2
14	A14		✓			2
15	A15		✓			2
16	A16		✓			2
17	A17		✓			2
18	A18		✓			2
19	A19		✓			2
20	A20		✓			2
21	A21		✓			2
22	A22		✓			2
23	A23				✓	4
24	A24			✓		3
25	A25		✓			2
26	A26		✓			2
27	A27		✓			2

Keterangan:

Skor 1 = tidak

Skor 2 = kurang

Skor 3 = bisa

Skor 4 = sangat bisa

**Hasil Observasi Aktivitas Bermain Halang Rintang
Pra Tindakan**

No	Nama Anak	Aktivitas Bermain Halang Rintang				Skor
		Modifikasi <i>Boomerang Run</i>				
		1	2	3	4	
1	A1		✓			2
2	A2		✓			2
3	A3		✓			2
4	A4		✓			2
5	A5			✓		3
6	A6		✓			2
7	A7		✓			2
8	A8		✓			2
9	A9		✓			2
10	A10		✓			2
11	A11		✓			2
12	A12		✓			2
13	A13		✓			2
14	A14		✓			2
15	A15		✓			2
16	A16		✓			2
17	A17		✓			2
18	A18		✓			2
19	A19		✓			2
20	A20			✓		3
21	A21		✓			2
22	A22		✓			2
23	A23				✓	4
24	A24				✓	4
25	A25			✓		3
26	A26			✓		3
27	A27			✓		3

Keterangan:

Skor 1 = tidak

Skor 2 = kurang

Skor 3 = bisa

Skor 4 = sangat bisa

**Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Bermain Halang Rintang
saat Pra Tindakan**

No	Nama Anak	Aktivitas Bermain Halang Rintang												Total Skor
		Modifikasi Zigzag Run (I)				Modifikasi Shuttle Run (II)				Modifikasi Boomerang Run(III)				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	A1		✓				✓				✓			6
2	A2		✓				✓				✓			6
3	A3		✓				✓				✓			6
4	A4		✓				✓				✓			6
5	A5			✓			✓					✓		8
6	A6		✓				✓				✓			6
7	A7		✓				✓				✓			6
8	A8		✓				✓				✓			6
9	A9		✓				✓				✓			6
10	A10		✓				✓				✓			6
11	A11		✓				✓				✓			6
12	A12		✓				✓				✓			6
13	A13		✓				✓				✓			6
14	A14		✓				✓				✓			6
15	A15		✓				✓				✓			6
16	A16		✓				✓				✓			6
17	A17		✓				✓				✓			6
18	A18		✓				✓				✓			6
19	A19		✓				✓				✓			6
20	A20			✓			✓					✓		8
21	A21		✓				✓				✓			6
22	A22		✓				✓				✓			6
23	A23				✓				✓				✓	12
24	A24				✓			✓					✓	11
25	A25			✓			✓					✓		8
26	A26			✓			✓					✓		8
27	A27			✓			✓					✓		8

Keterangan:

Skor 1 = tidak

Skor 2 = kurang

Skor 3 = bisa

Skor 4 = sangat bisa

Hasil Observasi Kelincahan Anak Pra Tindakan Observasi I

No	Nama Anak	Kelincahan Anak				Skor
		Kecepatan Waktu				
		1	2	3	4	
1	A1		✓			2
2	A2		✓			2
3	A3		✓			2
4	A4		✓			2
5	A5			✓		3
6	A6		✓			2
7	A7		✓			2
8	A8		✓			2
9	A9		✓			2
10	A10		✓			3
11	A11		✓			2
12	A12		✓			2
13	A13		✓			2
14	A14		✓			2
15	A15		✓			2
16	A16	✓				1
17	A17	✓				1
18	A18		✓			2
19	A19		✓			2
20	A20		✓			2
21	A21	✓				1
22	A22	✓				1
23	A23				✓	4
24	A24				✓	4
25	A25			✓		3
26	A26			✓		3
27	A27			✓		3

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = baik

Skor 4 = sangat baik

Hasil Observasi Kelincahan Anak Pra Tindakan Observasi II

No	Nama Anak	Kelincahan Anak				Skor
		Kecepatan Waktu				
		1	2	3	4	
1	A1		✓			2
2	A2		✓			2
3	A3		✓			2
4	A4		✓			2
5	A5		✓			2
6	A6		✓			2
7	A7		✓			2
8	A8		✓			2
9	A9		✓			2
10	A10		✓			2
11	A11		✓			2
12	A12		✓			2
13	A13		✓			2
14	A14		✓			2
15	A15		✓			2
16	A16	✓				1
17	A17	✓				1
18	A18		✓			2
19	A19		✓			2
20	A20		✓			2
21	A21	✓				1
22	A22	✓				1
23	A23				✓	4
24	A24			✓		3
25	A25			✓		3
26	A26			✓		3
27	A27			✓		3

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = baik

Skor 4 = sangat baik

Hasil Observasi Kelincahan Anak Pra Tindakan Observasi III

No	Nama Anak	Kelincahan Anak				Skor
		Kecepatan Waktu				
		1	2	3	4	
1	A1		✓			2
2	A2		✓			2
3	A3		✓			2
4	A4		✓			2
5	A5			✓		3
6	A6		✓			2
7	A7		✓			2
8	A8		✓			2
9	A9		✓			2
10	A10		✓			2
11	A11		✓			2
12	A12		✓			2
13	A13		✓			2
14	A14		✓			2
15	A15		✓			2
16	A16	✓				1
17	A17	✓				1
18	A18		✓			2
19	A19		✓			2
20	A20		✓			2
21	A21	✓				1
22	A22	✓				1
23	A23				✓	4
24	A24				✓	3
25	A25			✓		3
26	A26			✓		3
27	A27			✓		3

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = baik

Skor 4 = sangat baik

**Rekapitulasi Hasil Observasi Kelincahan Anak
saat Pra Tindakan**

No	Nama Anak	Kelincahan Anak												Total Skor
		Kecepatan Waktu												
		Pertemuan I				Pertemuan II				Pertemuan III				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	A1		✓				✓				✓			6
2	A2		✓				✓				✓			6
3	A3		✓				✓				✓			6
4	A4		✓				✓				✓			6
5	A5			✓			✓					✓		8
6	A6		✓				✓				✓			6
7	A7		✓				✓				✓			6
8	A8		✓				✓				✓			6
9	A9		✓				✓				✓			6
10	A10		✓				✓				✓			6
11	A11		✓				✓				✓			6
12	A12		✓				✓				✓			6
13	A13		✓				✓				✓			6
14	A14		✓				✓				✓			6
15	A15		✓				✓				✓			6
16	A16	✓				✓				✓				3
17	A17	✓				✓				✓				3
18	A18		✓				✓				✓			6
19	A19		✓				✓				✓			6
20	A20		✓				✓				✓			6
21	A21	✓				✓				✓				3
22	A22	✓				✓				✓				3
23	A23				✓				✓				✓	12
24	A24				✓			✓					✓	11
25	A25			✓				✓				✓		9
26	A26			✓				✓				✓		9
27	A27			✓				✓				✓		9

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = baik

Skor 4 = sangat baik

Lampiran 5.
RKH dan Hasil Observasi
Siklus I

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B2
Semester/Minggu : I/XV, 6
Tema/sub Tema : Tanaman/ Tanaman di Kebun

Hari/Tanggal : Selasa, 19 November 2013
Waktu : 07.30-10.00 WIB

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak				
			Alat	*	**	***	****
	I. KEGIATAN AWAL ± 30 menit						
	Baris, salam, berdoa						
	<p><i>Kegiatan Bermain Halang Rintang Modifikasi Zigzag Run</i></p> <p>Skenario Pembelajaran :</p> <p>a. Pemanasan ± 5 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dikondisikan dalam 2 barisan - Anak diajak untuk melakukan kegiatan pemanasan dengan tari ayam sambil diiringi musik <p>b. Inti ± 20 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mendengarkan penjelasan guru - Anak memperhatikan contoh yang dilakukan guru - Anak diberikan kesempatan untuk bertanya apabila masih belum jelas - Anak diminta untuk melakukan permainan sesuai contoh yang diberikan guru <p>c. Pendinginan ± 5 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak diajak untuk melakukan kegiatan pendinginan dengan membentuk lingkaran 	Lintasan, stopwatch, kardus, peluit	Unjuk Kerja				

	<p>sambil bernyanyi.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak diajak untuk mendiskusikan kegiatan yang telah dilakukan - Anak diajak kembali ke kelas untuk melanjutkan kegiatan berikutnya. 						
Menunjuk perbuatan yang benar dan salah (NAM. 22)	<ul style="list-style-type: none"> - Praktik langsung : Menunjuk perbuatan yang benar dan salah (Peduli Sosial) <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diajak bercakap-cakap tentang perbuatan yang benar dan yang salah 2. Anak menebak peragaan guru, apakah termasuk perbuatan yang benar atau salah. 	Langsung	Unjuk Kerja				
	II. KEGIATAN INTI ± 60 menit						
Meniru melipat kertas sederhana (7 lipatan) (F. 29)	<ul style="list-style-type: none"> - PT. Melipat bentuk apel (Kreatif) <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mengambil kertas lipat yang disediakan 2. Anak melihat contoh lipatan yang sudah dibuat oleh guru 3. Anak memperhatikan penjelasan guru 4. Anak diberi kesempatan bertanya apabila belum jelas 5. Anak bersama guru melipat apel 	Kertas Lipat	Hasil Karya				
Memasangkan benda sesuai pasangannya, jenisnya, persamaannya, dll (K.24)	<ul style="list-style-type: none"> - PT. Memasangkan benda atau gambar sesuai pasangannya (Mandiri) <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak ditunjukkan gambar berbagai macam gambar buah-buahan dan gambar pohonnya 	LKA	Penugasan				

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Anak memperhatikan penjelasan guru 3. Anak diberikan kesempatan bertanya apabila belum jelas 4. Anak diminta menunjukkan gambar pohon sesuai dengan gambar buah-buahan yang ada 						
Menunjukkan kebanggaan hasil karyanya (SE. 25)	<p>- PT. Menunjukkan hasil karyanya dalam membentuk berbagai macam buah-buahan dengan plastisin (Menghargai Prestasi)</p> <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diajak bercakap-cakap tentang tanaman di kebun 2. Anak diminta membentuk tanaman yang ada di kebun dengan menggunakan plastisin 3. Anak diberikan kesempatan bertanya apabila belum jelas 4. Anak diminta menunjukkan hasil karyanya dalam membentuk tanaman yang ada di kebun dengan plastisin kepada teman-temannya di depan kelas 	Plastisin	Hasil Karya Observasi				
	<p>III. ISTIRAHAT ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan, makan bekal - Bermain bebas 						
	<p>IV. KEGIATAN AKHIR ±30 menit</p>						
Membaca gambar yang memiliki kata/ kalimat sederhana (Bhs 30)	<p>- Praktik Langsung membaca gambar buah-buahan (Gemar Membaca)</p> <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diperlihatkan gambar berbagai macam buah-buahan yang sudah memiliki kata di bawahnya 	Gambar buah-buahan	Unjuk Kerja				

	2. Anak dan guru membaca bersama-sama kata dibawah gambar						
	<ul style="list-style-type: none"> - Diskusi kegiatan yang dilakukan dari awal sampai akhir - Doa, salam, pulang 						

Keterangan :

Sakit :-

Ijin :-


Alpha :-

Jumlah Anak :27

Mengetahui
Kepala TK

SRI ESTARI S.Pd.AUD
Pembina IV/a
NIP. 19630413 198303 2 008

Guru Kelas


PUJININGSIH, S.Pd.AUD
NIP. 19700304 199103 2 006

Panjatan, 12 November 2013

Peneliti


AYUNING BUDIANI

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B2
Semester/Minggu : I/XVI,2
Tema/sub Tema : Tanaman/Tanaman di Ladang

Hari/Tanggal : Kamis, 21 November 2013
Waktu : 07.30-10.00 WIB

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak				
			Alat	*	**	***	****
	I. KEGIATAN AWAL ± 30 menit						
	Baris, salam, berdoa						
	<p><i>Kegiatan Bermain Halang Rintang Modifikasi Shuttle Run</i></p> <p>Skenario Pembelajaran :</p> <p>a. Pemanasan ± 5 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dikondisikan dalam 2 barisan - Anak diajak untuk melakukan kegiatan pemanasan dengan bermain tebak-tebakan sambil menyanyi “Bermain Dalam Lingkaran”. <p>b. Inti ± 20 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mendengarkan penjelasan guru - Anak memperhatikan contoh yang dilakukan guru - Anak diberikan kesempatan untuk bertanya apabila masih belum jelas - Anak diminta untuk melakukan permainan sesuai contoh yang diberikan guru <p>c. Pendinginan ± 5 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak diajak untuk melakukan kegiatan 	Simpai, Kardus, Lintasan, stopwatch, bendera, peluit	Unjuk Kerja				

	<p>pendinginan dengan membentuk lingkaran sambil bernyanyi.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak diajak untuk mendiskusikan kegiatan yang telah dilakukan - Anak diajak kembali ke kelas untuk melanjutkan kegiatan berikutnya 						
Menyebutkan mana yang benar dan salah pada suatu persoalan (NAM.21)	<ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab persoalan benar dan salah tentang makanan tradisional dari ketela (Jujur) <p>Skenario Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diajak tanya jawab tentang ketela 2. Anak diajak tanya jawab tentang makanan tradisional yang terbuat dari ketela 	Langsung	Percakapan				
	II. KEGIATAN INTI ± 60 menit						
Meniru pola dengan berbagai cara atau media (K.28)	<ul style="list-style-type: none"> - PT. Meniru pola daun singkong (Mandiri) <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak melihat contoh bentuk pola yang telah dibuat guru 2. Anak memperhatikan penjelasan guru 3. Anak diberikan kesempatan bertanya apabila belum jelas 4. Anak mengambil bahan kerjanya 	Pola, Kertas, Alat Tulis	Hasil Karya				
Membuat gambar dan coretan tentang cerita gambar yang dibuatnya (Bhs.26)	<ul style="list-style-type: none"> - PT. Membuat gambar ketela kemudian diberi tulisan “Ketela” <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diperlihatkan berbagai gambar tanaman di ladang 2. Anak diminta menunjukan gambar ketela pohon 	Buku Gambar, Pensil, Crayon	Hasil Karya				

	3. Anak memperhatikan penjelasan guru 4. Anak diberikan kesempatan bertanya apabila belum jelas 5. Anak mengambil peralatannya						
Meronce 2 pola dengan berbagai media (F.32)	- PT. Meronce dengan pelepah ketela (Mandiri) Skenario Pembelajaran : 1. Anak memperhatikan contoh buatan guru 2. Anak diperlihatkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan kalung dari pelepah ketela 3. Anak memperhatikan penjelasan guru 4. Anak diberikan kesempatan bertanya apabila belum jelas 5. Anak mengambil bahan kerjanya	Pelepah Ketela	Hasil Karya				
	III. ISTIRAHAT ± 30 menit - Cuci tangan, makan bekal - Bermain bebas						
	IV. KEGIATAN AKHIR ±30 menit						
Mau berbagi dengan teman (SE.5)	- PL. Berbagi makanan tradisional dari ketela dengan teman (Bersahabat) Skenario Pembelajaran : 1. Anak diajak membentuk lingkaran 2. Anak diajak bercakap-cakap tentang makanan tradisional dari Kulon Progo yang terbuat dari ketela. Misal : Geblek, Growol 3. Anak menyebutkan nama-nama makanan tradisional yang dibawa guru	Makanan tradisional	Observasi				

	5. Anak mulai berbagi makanan dengan temannya						
	<ul style="list-style-type: none"> - Diskusi kegiatan yang dilakukan dari awal sampai akhir - Doa, salam, pulang 						

Keterangan :

Sakit :-

Ijin :-

Alpha :-

Jumlah Anak :27

Mengetahui

Kepala TK



SRI LESTARI, S.Pd.AUD

Pembina IVa

NIP. 19630413 198303 2 008

Guru Kelas

PUJININGSIH, S.Pd.AUD

NIP. 19700304 199103 2 006

Panjatan, 19 November 2013

Peneliti

AYUNING BUDIANI

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B2
Semester/Minggu : I/XVI,4
Tema/sub Tema : Tanaman/Tanaman di Ladang

Hari/Tanggal : Sabtu, 23 November 2013
Waktu : 07.30-10.00 WIB

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak				
			Alat	*	**	***	****
	I. KEGIATAN AWAL ± 30 menit						
	Baris, salam, berdoa						
	<p><i>Kegiatan Bermain Halang Rintang Modifikasi Boomerang Run</i></p> <p>Skenario Pembelajaran :</p> <p>a. Pemanasan ± 5 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dikondisikan dalam 2 barisan - Anak diajak untuk melakukan kegiatan pemanasan dengan senam sederhana. <p>b. Inti ± 20 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mendengarkan penjelasan guru - Anak memperhatikan contoh yang dilakukan guru - Anak diberikan kesempatan untuk bertanya apabila masih belum jelas - Anak diminta untuk melakukan permainan sesuai contoh yang diberikan guru <p>c. Pendinginan ± 5 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak diajak untuk melakukan kegiatan pendinginan dengan membentuk lingkaran 	Lintasan, stopwatch, bendera, peluit	Unjuk Kerja				

	<p>sambil bernyanyi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak diajak untuk mendiskusikan kegiatan yang telah dilakukan - Anak diajak kembali ke kelas untuk melanjutkan kegiatan berikutnya 						
Menyanyi lebih dari 15 lagu anak-anak (Bhs.15)	<ul style="list-style-type: none"> - Menyanyi lagu menanam jagung (Mandiri) <p>Skenario Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak memperhatikan lagu yang dinyanyikan guru 2. Anak diajak untuk mengucapkan syair lagu 3. Anak menyanyi lagu menanam jagung 	Kumpulan lagu, Instrumen musik (tape recorder)	Unjuk Kerja				
	II. KEGIATAN INTI ± 60 menit						
Dapat bekerjasama dengan teman (SE.2)	<ul style="list-style-type: none"> - PT. Kerja kelompok menanam jagung (Bersahabat) <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diajak bercakap-cakap tentang jagung 2. Anak dibagi menjadi 5 kelompok 3. Anak memperhatikan penjelasan guru 4. Anak diberikan kesempatan bertanya apabila belum jelas 5. Anak mengambil bahan kerjanya 	Biji jagung, Petak Tanah di taman B2	Observasi				
Meniru berbagai lambang huruf vokal dan konsonan (K. 42)	<ul style="list-style-type: none"> - PT. Meniru tulisan “Menanam Jagung” <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak memperhatikan penjelasan guru 2. Anak diminta menirukan kalimat yang diucapkan guru 3. Anak diminta menebak nama huruf pada tulisan 	LKA	Penugasan				

	<p>“Menanam Jagung”</p> <ol style="list-style-type: none"> Anak diberikan kesempatan bertanya apabila belum jelas Anak mengambil kertas kerja 						
Meniru membuat garis tegak, datar, miring, lengkung dan lingkaran (F. 28)	<p>- PT. Menggambar pohon jagung (Kreatif)</p> <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> Anak memperhatikan penjelasan guru Anak mengambil buku gambar dan alat mewarna Anak diberikan kesempatan bertanya apabila belum jelas Anak menggambar pohon jagung 	Buku Gambar, Peralatan Tulis, Crayon	Hasil Karya				
	<p>III. ISTIRAHAT ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuci tangan, makan bekal Bermain bebas 						
	<p>IV. KEGIATAN AKHIR ±30 menit</p>						
Menyebutkan perbuatan yang baik dan buruk (NAM. 23)	<p>- Tanya jawab perbuatan baik dan buruk (Komunikatif)</p> <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> Anak diajak bercakap-cakap tentang contoh perbuatan yang baik dan yang buruk Anak diperlihatkan beberapa gambar perilaku anak Anak diminta menebak gambar perilaku anak yang diperlihatkan guru termasuk anak yang berperilaku baik atau anak yang berperilaku buruk 	Langsung	Percakapan				

	<ul style="list-style-type: none"> - Diskusi kegiatan yang dilakukan dari awal sampai akhir - Doa, salam, pulang 						
--	--	--	--	--	--	--	--

Keterangan :

Sakit : -

Ijin :-

Alpha :-

Jumlah Anak :27

Mengetahui
Kepala TK



SRI LESTARI, S.Pd.AUD

Pembina IV/a

NIP. 19630413 198303 2 008

Guru Kelas

PUJININGSIH, S.Pd.AUD

NIP. 19700304 199103 2 006

Panjatan, 19 November 2013

Peneliti

AYUNING BUDIANI

**Hasil Observasi Aktivitas Bermain Halang Rintang
Siklus I Pertemuan Pertama**

No	Nama Anak	Aktivitas Bermain Halang Rintang				Skor
		Modifikasi <i>Zigzag Run</i>				
		1	2	3	4	
1	A1		✓			2
2	A2		✓			2
3	A3		✓			2
4	A4		✓			2
5	A5			✓		3
6	A6		✓			2
7	A7		✓			2
8	A8		✓			2
9	A9		✓			2
10	A10			✓		3
11	A11		✓			2
12	A12		✓			2
13	A13		✓			2
14	A14		✓			2
15	A15		✓			2
16	A16		✓			2
17	A17		✓			2
18	A18		✓			2
19	A19		✓			2
20	A20			✓		3
21	A21		✓			2
22	A22		✓			2
23	A23				✓	4
24	A24				✓	4
25	A25			✓		3
26	A26			✓		3
27	A27			✓		3

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = bisa

Skor 4 = sangat bisa

**Hasil Observasi Aktivitas Bermain Halang Rintang
Siklus I Pertemuan Kedua**

No	Nama Anak	Aktivitas Bermain Halang Rintang				Skor
		Modifikasi <i>Shuttle Run</i>				
		1	2	3	4	
1	A1		✓			2
2	A2		✓			2
3	A3		✓			2
4	A4		✓			2
5	A5		✓			3
6	A6		✓			2
7	A7		✓			2
8	A8		✓			2
9	A9		✓			2
10	A10		✓			2
11	A11		✓			2
12	A12		✓			2
13	A13		✓			2
14	A14		✓			2
15	A15		✓			2
16	A16		✓			2
17	A17		✓			2
18	A18		✓			2
19	A19		✓			2
20	A20			✓		3
21	A21		✓			2
22	A22		✓			2
23	A23				✓	4
24	A24			✓		3
25	A25		✓			2
26	A26			✓		3
27	A27		✓			2

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = bisa

Skor 4 = sangat bisa

**Hasil Observasi Aktivitas Bermain Halang Rintang
Siklus I Pertemuan Ketiga**

No	Nama Anak	Aktivitas Bermain Halang Rintang				Skor
		Modifikasi <i>Boomerang Run</i>				
		1	2	3	4	
1	A1		✓			2
2	A2		✓			2
3	A3		✓			2
4	A4		✓			2
5	A5			✓		3
6	A6		✓			2
7	A7		✓			2
8	A8		✓			2
9	A9		✓			2
10	A10		✓	✓		2
11	A11		✓			2
12	A12		✓			2
13	A13		✓			2
14	A14		✓			2
15	A15		✓			2
16	A16		✓			2
17	A17		✓			2
18	A18		✓			2
19	A19		✓			2
20	A20			✓		3
21	A21		✓			2
22	A22		✓			2
23	A23				✓	4
24	A24				✓	4
25	A25			✓		3
26	A26			✓		3
27	A27			✓		3

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = bisa

Skor 4 = sangat bisa

**Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Bermain Halang Rintang
Siklus I**

No	Nama Anak	Aktivitas Bermain Halang Rintang												Total Skor
		Modifikasi Zigzag Run (I)				Modifikasi Shuttle Run (II)				Modifikasi Boomerang Run(III)				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	A1		✓				✓				✓			6
2	A2		✓				✓				✓			6
3	A3		✓				✓				✓			6
4	A4		✓				✓				✓			6
5	A5			✓			✓					✓		8
6	A6		✓				✓				✓			6
7	A7		✓				✓				✓			6
8	A8		✓				✓				✓			6
9	A9		✓				✓				✓			6
10	A10			✓			✓				✓	✓		8
11	A11		✓				✓				✓			2
12	A12		✓				✓				✓			2
13	A13		✓				✓				✓			2
14	A14		✓				✓				✓			2
15	A15		✓				✓				✓			2
16	A16		✓				✓				✓			2
17	A17		✓				✓				✓			2
18	A18		✓				✓				✓			2
19	A19		✓				✓				✓			2
20	A20			✓				✓				✓		9
21	A21		✓				✓				✓			6
22	A22		✓				✓				✓			6
23	A23				✓				✓				✓	12
24	A24				✓			✓					✓	11
25	A25			✓			✓					✓		9
26	A26			✓				✓				✓		9
27	A27			✓			✓					✓		9

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = bisa

Skor 4 = sangat bisa

Hasil Observasi Kelincahan Anak Siklus I Pertemuan Pertama

No	Nama Anak	Kelincahan Anak				Skor
		Kecepatan Waktu				
		1	2	3	4	
1	A1		✓			2
2	A2		✓			2
3	A3		✓			2
4	A4		✓			2
5	A5			✓		3
6	A6		✓			2
7	A7		✓			2
8	A8		✓			2
9	A9		✓			2
10	A10			✓		3
11	A11		✓			2
12	A12		✓			2
13	A13		✓			2
14	A14		✓			2
15	A15		✓			2
16	A16		✓			2
17	A17		✓			2
18	A18		✓			2
19	A19		✓			2
20	A20			✓		3
21	A21	✓				1
22	A22		✓			2
23	A23				✓	4
24	A24				✓	4
25	A25			✓		3
26	A26			✓		3
27	A27			✓		3

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = baik

Skor 4 = sangat baik

Hasil Observasi Kelincahan Anak Siklus I Pertemuan Kedua

No	Nama Anak	Kelincahan Anak				Skor
		Kecepatan Waktu				
		1	2	3	4	
1	A1		✓			2
2	A2		✓			2
3	A3		✓			2
4	A4		✓			2
5	A5			✓		3
6	A6		✓			2
7	A7		✓			2
8	A8		✓			2
9	A9		✓			2
10	A10			✓		3
11	A11		✓			2
12	A12		✓			2
13	A13		✓			2
14	A14		✓			2
15	A15		✓			2
16	A16		✓			2
17	A17		✓			2
18	A18		✓			2
19	A19		✓			2
20	A20			✓		3
21	A21	✓				1
22	A22		✓			2
23	A23				✓	4
24	A24			✓		3
25	A25			✓		3
26	A26			✓		3
27	A27			✓		3

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = baik

Skor 4 = sangat baik

Hasil Observasi Kelincahan Anak Siklus I Pertemuan Ketiga

No	Nama Anak	Kelincahan Anak				Skor
		Kecepatan Waktu				
		1	2	3	4	
1	A1		✓			2
2	A2		✓			2
3	A3		✓			2
4	A4		✓			2
5	A5			✓		3
6	A6		✓			2
7	A7		✓			2
8	A8		✓			2
9	A9		✓			2
10	A10			✓		3
11	A11		✓			2
12	A12		✓			2
13	A13		✓			2
14	A14		✓			2
15	A15		✓			2
16	A16		✓			2
17	A17		✓			2
18	A18		✓			2
19	A19		✓			2
20	A20			✓		3
21	A21	✓				1
22	A22		✓			2
23	A23				✓	4
24	A24				✓	4
25	A25			✓		3
26	A26			✓		3
27	A27			✓		3

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = baik

Skor 4 = sangat baik

**Rekapitulasi Hasil Observasi Kelincahan Anak
Siklus I**

No	Nama Anak	Kelincahan Anak												Total Skor
		Kecepatan Waktu												
		Pertemuan I				Pertemuan II				Pertemuan III				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	A1		✓				✓				✓			6
2	A2		✓				✓				✓			6
3	A3		✓				✓				✓			6
4	A4		✓				✓				✓			6
5	A5			✓				✓				✓		9
6	A6		✓				✓				✓			6
7	A7		✓				✓				✓			6
8	A8		✓				✓				✓			6
9	A9		✓				✓				✓			6
10	A10			✓				✓				✓		9
11	A11		✓				✓				✓			6
12	A12		✓				✓				✓			6
13	A13		✓				✓				✓			6
14	A14		✓				✓				✓			6
15	A15		✓				✓				✓			6
16	A16		✓				✓				✓			6
17	A17		✓				✓				✓			6
18	A18		✓				✓				✓			6
19	A19		✓				✓				✓			6
20	A20			✓				✓				✓		9
21	A21	✓				✓				✓				3
22	A22		✓				✓				✓			6
23	A23				✓				✓				✓	12
24	A24				✓			✓					✓	11
25	A25			✓				✓				✓		9
26	A26			✓				✓				✓		9
27	A27			✓				✓				✓		9

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = baik

Skor 4 = sangat baik

Lampiran 6.
RKH dan Hasil Observasi
Siklus II

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B2
Semester/Minggu : I/XVI, 5
Tema/sub Tema : Tanaman/ Tanaman di Ladang

Hari/Tanggal : Selasa, 26 November 2013
Waktu : 07.30-10.00 WIB

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak				
			Alat	*	**	***	****
	I. KEGIATAN AWAL ± 30 menit						
	Baris, salam, berdoa						
	<p><i>Kegiatan Bermain Halang Rintang Modifikasi Zigzag Run</i></p> <p>Skenario Pembelajaran :</p> <p>a. Pemanasan ± 5 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dikondisikan dalam 2 barisan - Anak diajak untuk melakukan kegiatan pemanasan dengan tari ayam sambil diiringi musik <p>b. Inti ± 20 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mendengarkan penjelasan guru - Anak memperhatikan contoh yang dilakukan guru - Anak diberikan kesempatan untuk bertanya apabila masih belum jelas - Anak diminta untuk melakukan permainan sesuai contoh yang diberikan guru <p>c. Pendinginan ± 5 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak diajak untuk melakukan kegiatan 	Lintasan, stopwatch, kardus, peluit	Unjuk Kerja				

	<p>pendinginan dengan membentuk lingkaran sambil bernyanyi.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak diajak untuk mendiskusikan kegiatan yang telah dilakukan - Anak diajak kembali ke kelas untuk melanjutkan kegiatan berikutnya 						
Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dd (Bhs.7)	<ul style="list-style-type: none"> - Tanya Jawab tentang ketela atau ubi (Komunikatif) <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diajak bercakap-cakap tentang tanaman yang ada di ladang 2. Anak diajak bercakap-cakap tentang tanaman ubi/ ketela 	Langsung	Percakapan				
	II. KEGIATAN INTI ± 60 menit						
Menggambar bebas dengan berbagai media (F 24)	<ul style="list-style-type: none"> - PT. Menggambar bebas dengan crayon (Kreatif) <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak memperhatikan penjelasan guru 2. Anak diberi kesempatan bertanya apabila belum jelas 3. Anak bersama mengambil alat kerjanya 	Buku Gambar, Crayon	Hasil Karya				
Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur (K. 4)	<ul style="list-style-type: none"> - Eksperimen pencampuran warna (Rasa ingin tahu) <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak ditunjukkan peralatan dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan eksperimen 2. Anak memperhatikan penjelasan guru 	Pewarna, Air, Waskom	Unjuk Kerja				

	3. Anak diberikan kesempatan bertanya apabila belum jelas 4. Anak diminta melakukan pencampuran warna						
Melaksanakan tugas sendiri sampai selesai (SE.21)	- PT. Memercik dengan daun ketela (Tanggung jawab) Skenario Pembelajaran : 1. Anak diperlihatkan bahan dan alat yang akan digunakan 2. Anak diperlihatkan hasil yang sudah jadi atau dibuat guru 3. Anak memperhatikan penjelasan guru 4. Anak diberikan kesempatan bertanya apabila belum jelas 5. Anak melakukan kegiatan memercik	Daun Ketela, Sisir, Kertas, Pewarna	Hasil Karya Observasi				
	III. ISTIRAHAT ± 30 menit - Cuci tangan, makan bekal - Bermain bebas						
	IV. KEGIATAN AKHIR ±30 menit						
Melakukan kegiatan bermanfaat pada saat dibutuhkan (NAM. 25)	- Praktik Langsung melakukan hal yang bermanfaat (Peduli sosial) Skenario Pembelajaran : 1. Anak diajak bercakap-cakap tentang hal yang harus dilakukan ketika berada pada situasi tertentu 2. Anak melakukan hal bermanfaat ketika melihat lingkungan kelasnya berantakan	Langsung	Observasi				

	<ul style="list-style-type: none"> - Diskusi kegiatan yang dilakukan dari awal sampai akhir - Doa, salam, pulang 						

Keterangan :

Sakit :-

Ijin :-

Alpha :-


Jumlah Anak :27

Mengetahui
Kepala TK



SRI LESTARI, S.Pd.AUD
NIP. 19630413 198303 2 008

Guru Kelas



PUJININGSIH, S.Pd.AUD
NIP. 19700304 199103 2 006

Panjatan, 12 November 2013

Peneliti



AYUNING BUDIANI

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B2
Semester/Minggu : I/XVI,2
Tema/sub Tema : Tanaman/Tanaman di Hutan

Hari/Tanggal : Kamis, 28 November 2013
Waktu : 07.30-10.00 WIB

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak				
			Alat	*	**	***	****
	I. KEGIATAN AWAL ± 30 menit						
	Baris, salam, berdoa						
	<p><i>Kegiatan Bermain Halang Rintang Modifikasi Shuttle Run</i></p> <p>Skenario Pembelajaran :</p> <p>a. Pemanasan ± 5 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dikondisikan dalam 2 barisan - Anak diajak untuk melakukan kegiatan pemanasan dengan bermain tebak-tebakan sambil menyanyi “Bermain Dalam Lingkaran”. <p>b. Inti ± 20 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mendengarkan penjelasan guru - Anak memperhatikan contoh yang dilakukan guru - Anak diberikan kesempatan untuk bertanya apabila masih belum jelas - Anak diminta untuk melakukan permainan sesuai contoh yang diberikan guru <p>c. Pendinginan ± 5 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak diajak untuk melakukan kegiatan 	Simpai, Kardus, Lintasan, stopwatch, bendera, peluit	Unjuk Kerja				

	<p>pendinginan dengan membentuk lingkaran sambil bernyanyi.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak diajak untuk mendiskusikan kegiatan yang telah dilakukan - Anak diajak kembali ke kelas untuk melanjutkan kegiatan berikutnya 						
Menyanyi lagu-lagu keagamaan (NAM.3)	<ul style="list-style-type: none"> - Menyanyi pohon cemara (Mandiri) <p>Skenario Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mendengarkan lagu yang dinyanyikan guru 2. Anak diajak menirukan syair lagu pohon cemara 3. Anak diajak bersyair lagu pohon cemara sambil diiringi senandung lagunya 4. Anak menyanyi lagu pohon cemara 	Kumpulan Lagu	Unjuk Kerja				
	III. KEGIATAN INTI ± 60 menit						
Mewarnai benda 3 dimensi dengan berbagai media (F.31)	<ul style="list-style-type: none"> - PT. Mewarnai gambar pohon cemara (Kreatif) <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak melihat contoh yang telah dibuat guru 2. Anak memperhatikan penjelasan guru 3. Anak diberikan kesempatan bertanya apabila belum jelas 4. Anak mengambil bahan kerjanya 	LKA	Hasil Karya				
Meyusun benda dari tinggi ke rendah atau sebaliknya (K.32)	<ul style="list-style-type: none"> - PT. Mengurutkan gambar pohon cemara dari tinggi ke rendah (Mandiri) <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diperlihatkan gambar pohon cemara dengan berbagai ukuran 	LKA	Penugasan				

	2. Anak diminta menunjukan gambar cemara paling tinggi dan yang paling rendah 3. Anak memperperhatikan penjelasan guru 4. Anak diberikan kesempatan bertanya apabila belum jelas 5. Anak mengambil peralatannya						
Dapat bekerjasama dengan teman (SE.2)	- PT. Membuat taman cemara (Bersahabat) Skenario Pembelajaran : 1. Anak memperhatikan contoh buatan guru 2. Anak memperhatikan penjelasan guru 3. Anak diberikan kesempatan bertanya apabila belum jelas 4. Anak mengambil bahan kerjanya	Kardus bekas, Lem, Kertas Lipat	Observasi				
	III. ISTIRAHAT ± 30 menit - Cuci tangan, makan bekal - Bermain bebas						
	IV. KEGIATAN AKHIR ±30 menit						
Melengkapi kalimat sederhana yang dimulai guru (B.20)	- PL. Melengkapi kalimat dari guru (gemar membaca) Skenario Pembelajaran : 1. Anak diajak membentuk lingkaran 2. Anak diberikan contoh tentang kegiatan yang akan dilakukan 3. Anak memperhatikan penjelasan guru 4. Anak dan guru memulai kegiatan melengkapi kalimat	Langsung	Percakapan				

	<ul style="list-style-type: none"> - Diskusi kegiatan yang dilakukan dari awal sampai akhir - Doa, salam, pulang 						

Keterangan :

Sakit :-

Ijin :-

Alpha :-


Jumlah Anak :27

Mengetahui

Kepala TK



Guru Kelas


PUJININGSIH, S.Pd.AUD
 NIP. 19700304 199103 2 006

Panjatan, 26 November 2013

Peneliti


AYUNING BUDIANI

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B2
Semester/Minggu : I/XVII,3
Tema/sub Tema : Tanaman/Tanaman di Hutan

Hari/Tanggal : Sabtu, 30 November 2013
Waktu : 07.30-10.00 WIB

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak				
			Alat	*	**	***	****
	I. KEGIATAN AWAL ± 30 menit						
	Baris, salam, berdoa						
	<p><i>Kegiatan Bermain Halang Rintang Modifikasi Boomerang Run</i></p> <p>Skenario Pembelajaran :</p> <p>a. Pemanasan ± 5 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dikondisikan dalam 2 barisan - Anak diajak untuk melakukan kegiatan pemanasan dengan senam sederhana. <p>b. Inti ± 20 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mendengarkan penjelasan guru - Anak memperhatikan contoh yang dilakukan guru - Anak diberikan kesempatan untuk bertanya apabila masih belum jelas - Anak diminta untuk melakukan permainan sesuai contoh yang diberikan guru <p>c. Pendinginan ± 5 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak diajak untuk melakukan kegiatan pendinginan dengan membentuk lingkaran 	Lintasan, stopwatch, bendera, peluit	Unjuk Kerja				

	<p>sambil bernyanyi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak diajak untuk mendiskusikan kegiatan yang telah dilakukan - Anak diajak kembali ke kelas untuk melanjutkan kegiatan berikutnya 						
Mentaati aturan permainan (SE.16)	<p>- PL. Bermain Laba-laba (Disiplin)</p> <p>Skenario Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diajak membentuk lingkaran 2. Anak mendengarkan penjelasan guru 3. Anak melakukan permainan 	Slayer	Unjuk Kerja				
	II. KEGIATAN INTI ± 60 menit						
Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur (K.4)	<p>- Eksperimen Pencampuran Warna (Rasa Ingin Tahu)</p> <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diperlihatkan alat dan bahan yang akan digunakan 2. Anak dibagi menjadi 5 kelompok 3. Anak memperhatikan penjelasan guru 4. Anak diberikan kesempatan bertanya apabila belum jelas 5. Anak mengambil bahan kerjanya 	Pewarna, Gelas Aqua, Air	Penugasan				
Mengelompokkan kata sejenis (Bhs.13)	<p>- PT. Mengelompokkan kata sejenis (Mandiri)</p> <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diajak bercakap-cakap tentang tanaman di hutan 2. Anak dibagi menjadi 3 kelompok 	LKA	Penugasan				

	3. Anak memperhatikan penjelasan guru tentang aturan main 4. Anak diminta menyebutkan kata yang berhubungan dengan tanaman di hutan misal mahoni, cemara 5. Anak diberikan kesempatan bertanya apabila belum jelas 6. Anak memulai kegiatan tebak-tebakan kata sejenis						
Menggambar bebas dengan berbagai media misal crayon, arang, dll (F.24)	- PT. Menggambar bebas dengan crayon (Kreatif) Skenario Pembelajaran : 1. Anak memperhatikan penjelasan guru 2. Anak mengambil buku gambar dan alat mewarna 3. Anak diberikan kesempatan bertanya apabila belum jelas 4. Anak menggambar pohon jagung	Buku Gambar, Peralatan Tulis, Crayon	Hasil Karya				
	III. ISTIRAHAT ± 30 menit - Cuci tangan, makan bekal - Bermain bebas						
	IV. KEGIATAN AKHIR ±30 menit						
Berbuat baik terhadap semua makhluk Tuhan (NAM. 10)	- PL. Berbuat baik terhadap tanaman Skenario Pembelajaran : 1. Anak diajak bercakap-cakap tentang hal yang harus dilakukan terhadap tanaman 2. Anak diajak menuju taman sekolah 3. Anak diminta melakukan hal yang baik terhadap	Langsung	Observasi				

	3. Anak diminta melakukan hal yang baik terhadap tamanan dan lingkungan disekitar taman						
	<ul style="list-style-type: none"> - Diskusi kegiatan yang dilakukan dari awal sampai akhir - Doa, salam, pulang 						

Keterangan :

Sakit :-

Ijin :-

Alpha :-

Jumlah Anak :27

Mengetahui
Kepala TK



SRILESTARI S.Pd.AUD
Pembina TK
NIP. 19630419198303 2 008

Guru Kelas



PUJININGSIH, S.Pd.AUD
NIP. 19700304 199103 2 006

Panjatan, 26 November 2013

Peneliti



AYUNING BUDIANI

**Hasil Observasi Aktivitas Bermain Halang Rintang
Siklus II Pertemuan Pertama**

No	Nama Anak	Aktivitas Bermain Halang Rintang				Skor
		Modifikasi <i>Zigzag Run</i>				
		1	2	3	4	
1	A1		✓			2
2	A2		✓			2
3	A3			✓		3
4	A4			✓		3
5	A5			✓		3
6	A6		✓			2
7	A7			✓		3
8	A8			✓		3
9	A9		✓			2
10	A10			✓		3
11	A11		✓			2
12	A12		✓			2
13	A13			✓		3
14	A14			✓		3
15	A15			✓		3
16	A16		✓			2
17	A17		✓			2
18	A18			✓		3
19	A19			✓		3
20	A20				✓	4
21	A21		✓			2
22	A22		✓			2
23	A23				✓	4
24	A24				✓	4
25	A25				✓	4
26	A26				✓	4
27	A27				✓	4

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = bisa

Skor 4 = sangat bisa

**Hasil Observasi Aktivitas Bermain Halang Rintang
Siklus II Pertemuan Kedua**

No	Nama Anak	Aktivitas Bermain Halang Rintang				Skor
		Modifikasi <i>Shuttle Run</i>				
		1	2	3	4	
1	A1		✓			2
2	A2			✓		3
3	A3			✓		3
4	A4			✓		3
5	A5			✓		3
6	A6			✓		3
7	A7			✓		3
8	A8			✓		3
9	A9			✓		3
10	A10			✓		3
11	A11			✓		3
12	A12			✓		3
13	A13			✓		3
14	A14			✓		3
15	A15			✓		3
16	A16		✓			2
17	A17		✓			2
18	A18			✓		3
19	A19			✓		3
20	A20			✓		3
21	A21		✓			2
22	A22		✓			2
23	A23				✓	4
24	A24			✓		3
25	A25				✓	4
26	A26			✓		3
27	A27				✓	2

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = bisa

Skor 4 = sangat bisa

**Hasil Observasi Aktivitas Bermain Halang Rintang
Siklus II Pertemuan Ketiga**

No	Nama Anak	Aktivitas Bermain Halang Rintang				Skor
		Modifikasi <i>Boomerang Run</i>				
		1	2	3	4	
1	A1			✓		3
2	A2			✓		3
3	A3			✓		3
4	A4			✓		3
5	A5				✓	4
6	A6			✓		3
7	A7			✓		3
8	A8			✓		3
9	A9			✓		3
10	A10				✓	4
11	A11			✓		3
12	A12			✓		3
13	A13			✓		3
14	A14			✓		3
15	A15			✓		3
16	A16		✓			2
17	A17			✓		3
18	A18			✓		3
19	A19			✓		3
20	A20				✓	4
21	A21		✓			2
22	A22			✓		2
23	A23				✓	4
24	A24				✓	4
25	A25				✓	4
26	A26				✓	4
27	A27				✓	4

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = bisa

Skor 4 = sangat bisa

**Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Bermain Halang Rintang
Siklus II**

No	Nama Anak	Aktivitas Bermain Halang Rintang												Total Skor
		Modifikasi Zigzag Run (I)				Modifikasi Shuttle Run (II)				Modifikasi Boomerang Run(III)				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	A1		✓				✓					✓		7
2	A2		✓					✓				✓		7
3	A3			✓				✓				✓		9
4	A4			✓				✓				✓		9
5	A5			✓				✓					✓	10
6	A6		✓					✓				✓		8
7	A7			✓				✓				✓		9
8	A8			✓				✓				✓		9
9	A9		✓					✓				✓		8
10	A10			✓				✓					✓	10
11	A11		✓					✓				✓		8
12	A12		✓					✓				✓		8
13	A13			✓				✓				✓		9
14	A14			✓				✓				✓		9
15	A15			✓				✓				✓		9
16	A16		✓				✓				✓			6
17	A17		✓				✓					✓		7
18	A18			✓				✓				✓		9
19	A19			✓				✓				✓		9
20	A20				✓			✓					✓	11
21	A21		✓				✓				✓			6
22	A22		✓				✓					✓		6
23	A23				✓				✓				✓	12
24	A24				✓			✓					✓	11
25	A25				✓				✓				✓	12
26	A26				✓			✓					✓	11
27	A27				✓				✓				✓	12

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = bisa

Skor 4 = sangat bisa

Hasil Observasi Kelincahan Anak Siklus II Pertemuan Pertama

No	Nama Anak	Kelincahan Anak				Skor
		Kecepatan Waktu				
		1	2	3	4	
1	A1		✓			2
2	A2		✓			2
3	A3			✓		3
4	A4			✓		3
5	A5			✓		3
6	A6		✓			2
7	A7			✓		3
8	A8			✓		3
9	A9		✓			2
10	A10			✓		3
11	A11		✓			2
12	A12		✓			2
13	A13			✓		3
14	A14			✓		3
15	A15			✓		3
16	A16		✓			2
17	A17		✓			2
18	A18			✓		3
19	A19			✓		3
20	A20				✓	4
21	A21		✓			2
22	A22		✓			2
23	A23				✓	4
24	A24				✓	4
25	A25				✓	4
26	A26				✓	4
27	A27				✓	4

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = baik

Skor 4 = sangat baik

Hasil Observasi Kelincahan Anak Siklus II Pertemuan Kedua

No	Nama Anak	Kelincahan Anak				Skor
		Kecepatan Waktu				
		1	2	3	4	
1	A1		✓			2
2	A2			✓		3
3	A3			✓		3
4	A4			✓		3
5	A5			✓		3
6	A6			✓		3
7	A7			✓		3
8	A8			✓		3
9	A9			✓		3
10	A10			✓		3
11	A11			✓		3
12	A12			✓		3
13	A13			✓		3
14	A14			✓		3
15	A15			✓		3
16	A16		✓			2
17	A17		✓			2
18	A18			✓		3
19	A19			✓		3
20	A20			✓		3
21	A21		✓			2
22	A22		✓			2
23	A23				✓	4
24	A24				✓	4
25	A25				✓	4
26	A26				✓	4
27	A27				✓	4

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = baik

Skor 4 = sangat baik

Hasil Observasi Kelincahan Anak Siklus II Pertemuan Ketiga

No	Nama Anak	Kelincahan Anak				Skor
		Kecepatan Waktu				
		1	2	3	4	
1	A1			✓		3
2	A2			✓		3
3	A3			✓		3
4	A4			✓		3
5	A5				✓	4
6	A6			✓		3
7	A7			✓		3
8	A8			✓		3
9	A9			✓		3
10	A10			✓		3
11	A11			✓		3
12	A12			✓		3
13	A13			✓		3
14	A14			✓		3
15	A15			✓		3
16	A16		✓			2
17	A17			✓		3
18	A18			✓		3
19	A19			✓		3
20	A20				✓	4
21	A21		✓			2
22	A22			✓		3
23	A23				✓	4
24	A24				✓	4
25	A25				✓	4
26	A26				✓	4
27	A27				✓	4

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = baik

Skor 4 = sangat baik

**Rekapitulasi Hasil Observasi Kelincahan Anak
Siklus II**

No	Nama Anak	Kelincahan Anak												Total Skor
		Kecepatan Waktu												
		Pertemuan I				Pertemuan II				Pertemuan III				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	A1		✓				✓					✓		7
2	A2		✓					✓				✓		8
3	A3			✓				✓				✓		9
4	A4			✓				✓				✓		9
5	A5			✓				✓					✓	10
6	A6		✓					✓				✓		8
7	A7			✓				✓				✓		9
8	A8			✓				✓				✓		9
9	A9		✓					✓				✓		8
10	A10			✓				✓				✓		9
11	A11		✓					✓				✓		8
12	A12		✓					✓				✓		8
13	A13			✓				✓				✓		9
14	A14			✓				✓				✓		9
15	A15			✓				✓				✓		9
16	A16		✓				✓				✓			6
17	A17		✓				✓					✓		7
18	A18			✓				✓				✓		9
19	A19			✓				✓				✓		9
20	A20				✓			✓					✓	11
21	A21		✓				✓				✓			6
22	A22		✓				✓					✓		7
23	A23				✓				✓				✓	12
24	A24				✓				✓				✓	12
25	A25				✓				✓				✓	12
26	A26				✓				✓				✓	12
27	A27				✓				✓				✓	12

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = baik

Skor 4 = sangat baik

Lampiran 6.

Foto Kegiatan

FOTO KEGIATAN SIKLUS I PERTEMUAN PERTAMA



Guru menjelaskan aturan main



Guru memperagakan permainan



Anak bersiap melakukan permainan halang rintang



Anak melakukan permainan halang rintang modifikasi *zigzag run* dengan melewati kardus



Anak melakukan permainan halang rintang modifikasi *zigzag run* dengan melewati kardus



Anak melakukan permainan halang rintang modifikasi *zigzag run* dengan melewati kardus

FOTO KEGIATAN SIKLUS I PERTEMUAN KEDUA



Anak besiap melakukan permainan



Anak melakukan permainan



Anak melakukan permainan



Anak melakukan permainan



Anak melakukan permainan

FOTO KEGIATAN SIKLUS I PERTEMUAN KETIGA



Anak melakukan permainan halang rintang dengan modifikasi *boomerang run*



Anak selesai melakukan permainan halang rintang dengan modifikasi *boomerang run*



Anak melakukan permainan halang rintang dengan modifikasi *boomerang run*



Anak melakukan permainan halang rintang dengan modifikasi *boomerang run*



Anak melakukan permainan halang rintang dengan modifikasi *boomerang run*



Anak melakukan permainan halang rintang dengan modifikasi *boomerang run*

FOTO KEGIATAN SIKLUS II PERTEMUAN PERTAMA



Anak bersiap melakukan perlombaan dalam permainan halang rintang dengan modifikasi *zig zag run*



Anak berlomba dalam permainan halang rintang dengan modifikasi *zig zag run*



Anak berlomba dalam permainan halang rintang dengan modifikasi *zig zag run*



Anak berlomba dalam permainan halang rintang dengan modifikasi *zig zag run*



Anak berlomba dalam permainan halang rintang dengan modifikasi *zig zag run*



Anak berlomba dalam permainan halang rintang dengan modifikasi *zig zag run*

FOTO KEGIATAN SIKLUS II PERTEMUAN KEDUA



Anak bersiap berlomba dalam permainan halang rintang dengan modifikasi *shuttle run*



Anak berlomba dalam permainan halang rintang dengan modifikasi *shuttle run*



Anak berlomba dalam permainan halang rintang dengan modifikasi *shuttle run*



Anak berlomba dalam permainan halang rintang dengan modifikasi *shuttle run*



Anak selesai memindahkan bendera dan berbalik menuju garis finish



Anak selesai memindahkan bendera dan berbalik menuju garis finish



Anak melakukan permainan halag rintang dengan modifikasi *boomerang run*



Anak melakukan permainan halag rintang dengan modifikasi *boomerang run*



Anak melakukan permainan halag rintang dengan modifikasi *boomerang run*



Anak melakukan permainan halag rintang dengan modifikasi *boomerang run*



Anak melakukan permainan halag rintang dengan modifikasi *boomerang run*



Anak melakukan permainan halag rintang dengan modifikasi *boomerang run*